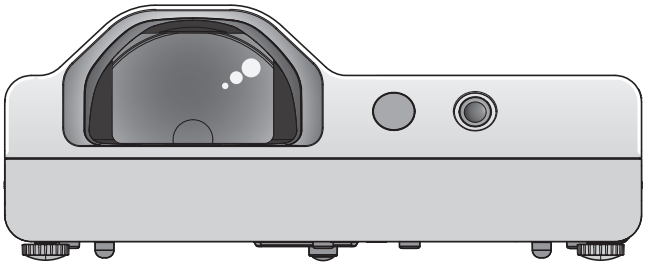
Panasonic

Manuel d'utilisation

Manuel des fonctions

Projecteur LCD **Utilisation commerciale**

N° De Modèle. PT-TW343R



Merci d'avoir acheté ce produit Panasonic.

- Avant d'utiliser ce produit, veuillez lire attentivement les instructions et conserver ce manuel pour une utilisation ultérieure.
- Avant d'utiliser votre projecteur, assurez-vous de prendre connaissance de « Avis important concernant la sécurité ! » (➡ pages 2 à 7).

PJLink™

FRENCH

TQBJ0851

Avis important concernant la sécurité !

AVERTISSEMENT : CET APPAREIL DOIT ETRE RELIE A LA MASSE.

AVERTISSEMENT : Afin d'éviter des dommages qui risquent de causer un incendie ou des chocs électriques, ne pas exposer cet appareil à la pluie ou à l'humidité.
Cet appareil n'a pas été conçu pour être utilisé dans le champ de vision direct sur le lieu de visionnage. Pour éviter les reflets gênants, ne le placez pas dans le champ direct de vision.
Cet équipement n'est pas conçu pour être utilisé avec des stations de travail pour affichage vidéo selon BildscharbV.

Le niveau de pression sonore à la hauteur de l'opérateur est inférieur ou égal à 70 dB (A) selon ISO 7779.

AVERTISSEMENT :

1. Débrancher l'appareil de sa prise secteur lorsque celui-ci n'est pas utilisé pendant une longue période.
2. Pour prévenir tout risque d'électrocution, ne retirez pas le capot. Cet appareil ne contient aucune pièce réparable par l'utilisateur. Confiez les réparations à un technicien qualifié.
3. Ne pas retirer la goupille de mise à la terre de la fiche d'alimentation. Cet appareil est équipé d'une fiche d'alimentation de type mise à la terre à trois broches. Cette fiche ne s'adapte que sur une prise de secteur de type mise à la terre. Il s'agit d'une caractéristique de sécurité. S'il n'est pas possible d'insérer la fiche dans la prise, contacter un électricien. Ne pas invalider le but de la mise à la terre.

AVERTISSEMENT : POUR RÉDUIRE LE RISQUE D'INCENDIE OU DE DÉCHARGE ÉLECTRIQUE, N'EXPOSEZ PAS CE PRODUIT À LA PLUIE OU À L'HUMIDITÉ.

WARNING
RISK OF ELECTRIC SHOCK.DO NOT OPEN
AVERTISSEMENT:RISQUE DE CHOC ÉLECTRIQUE NE PAS OUVRIR.
WARNUNG:ZUR VERMEIDUNG EINES ELEKTRISCHEN SCHLAGES GERÄT NICHT ÖFFNEN.
ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ:ОПАСНОСТЬ ПОРАЖЕНИЯ ЭЛЕКТРИЧЕСКИМ ТОКОМ НЕ ОТКРЫВАТЬ.
경고:감전 위험이 있으므로 열지마십시오.

L'éclair avec un symbole fléché se trouvant dans un triangle équilatéral est destiné à alerter l'utilisateur de la présence d'un « voltage dangereux » non isolé au sein du produit qui pourrait être d'une magnitude suffisante pour constituer un risque de décharge électrique sur une personne.

Le point d'exclamation se trouvant dans un triangle équilatéral destiné à alerter l'utilisateur de la présence de consignes de maintenance (entretien) et d'utilisation importantes dans la documentation accompagnant le produit.

AVERTISSEMENT :

COUPEZ LE COURANT ET DÉBRANCHEZ LE CORDON D'ALIMENTATION DE LA PRISE MURALE AVANT DE REMPLACER LA LAMPE.

MISE EN GARDE : Pour assurer la permanence de la conformité, suivez les instructions d'installation jointes. Elles incluent l'utilisation du cordon d'alimentation fourni et de câbles d'interface à blindage pour toutes les connexions à votre ordinateur ou à des périphériques.
En outre, tout changement ou modification non autorisé à cet équipement annule l'autorité de l'utilisateur de faire fonctionner cet appareil.

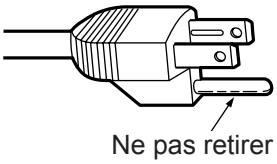
Il s'agit d'un appareil conçu pour projeter des images sur un écran, etc. et qui n'est pas destiné à servir d'éclairage intérieur dans un environnement domestique.

Directive 2009/125/CE

Nom et adresse de l'importateur dans l'Union Européenne
Panasonic Marketing Europe GmbH
Panasonic Testing Centre
Winsbergring 15, 22525 Hamburg, Germany

MISE EN GARDE (Amérique du Nord/Moyen/Sud)

MISE EN GARDE : Ce dispositif est équipé d'une prise d'alimentation à trois broches avec une terre. Ne pas retirer la broche de mise à la terre sur la prise. Seul un branchement mural avec terre est autorisé. Cette caractéristique existe pour des raisons de sécurité. Si vous ne parvenez pas à insérer la fiche dans la prise, contactez un électricien. Ne pas supprimer la mise à la terre sur la prise.



AVIS DE LA FCC (USA)

Déclaration de conformité

N° de Modèle.:	PT-TW343R
Marque commerciale :	Panasonic
Partie responsable :	Panasonic Corporation of North America
Adresse :	Two Riverfront Plaza, Newark, NJ 07102-5490
Contact général :	http://www.panasonic.com/support
Projecteur Contact :	http://panasonic.net/avc/projector/

Cet appareil est conforme au chapitre 15 du règlement FCC.
Son fonctionnement est soumis aux deux conditions suivantes :
(1) Ce dispositif ne doit pas causer d'interférences nuisibles et (2) cet appareil doit accepter toute interférence reçue, y compris celles indésirables.
Pour assurer une conformité continue, suivre les instructions de ce manuel et ne pas faire de modification non autorisée.

MISE EN GARDE :
Cet équipement a été testé et jugé conforme aux limites d'un appareil numérique de classe B, conformément au chapitre 15 du règlement FCC. Ces limites ont été fixées pour fournir une protection raisonnable contre les interférences nuisibles dans une installation résidentielle. Cet équipement génère, utilise et peut émettre une énergie en fréquence radio et, s'il n'est pas installé et utilisé conformément aux instructions, peut être à l'origine d'interférences nuisibles aux communications radio. Cependant, il n'existe aucune garantie que des interférences ne se produiront pas dans une installation particulière. Si cet équipement provoque des interférences nuisibles à la réception radio ou d'une télévision, déterminé en mettant l'équipement hors tension, l'utilisateur est encouragé à tenter de corriger les interférences par une des mesures suivantes :

- Réorienter ou déplacer l'antenne de réception.
- Augmenter la distance entre le dispositif et le récepteur.
- Connecter l'équipement sur un circuit différent de celui sur lequel le récepteur est branché.
- Consulter le revendeur ou un technicien radio/BD expérimenté.

L'utilisateur peut profiter du livret « Quelques conseils sur les interférences » disponible auprès des bureaux locaux de la FCC.

Avertissement de la FCC :
Pour assurer la conformité en continu aux limites d'émission de la FCC, suivre les instructions de ce manuel. Cela comprend l'utilisation du cordon d'alimentation fourni et des câbles d'interface blindés lors de la connexion à des périphériques ou ordinateurs. En outre, les modifications non autorisées apportées à cet appareil pourraient annuler le droit de l'utilisateur à utiliser ce dispositif.

NOTIFICATION (Canada)

Cet appareil numérique de classe B est conforme à la norme NMB-003.

AVERTISSEMENT :

- Ne peut être utilisé dans une salle d'ordinateurs telle que définie dans la norme ANSI/NFPA 75 Standard for Protection of Electronic Computer/Data Processing Equipment.
- Pour les équipements connectés, un dispositif de déconnexion facilement accessible doit être incorporé dans l'installation électrique du bâtiment.
- Pour les appareils raccordés, la prise de courant doit être installée près de l'équipement et doit être facilement accessible.

Avis (États-Unis seulement) :

- Ce produit a une lampe à décharge à haute intensité (DHI), qui contient du mercure. L'élimination peut être réglementée pour des considérations environnementales sur le lieu d'implantation de l'appareil.
  Pour l'information sur la mise au rebut ou le recyclage, veuillez aller sur le site Web de Panasonic : http://www.panasonic.com/environmental ou appelez 1-888-769-0149.

AVERTISSEMENT :

■ PUISSANCE

La prise murale doit être installée près de l'équipement et doit être facilement accessible en cas de problème. Si les problèmes suivants se produisent, débranchez le cordon d'alimentation de la prise murale.

Une utilisation continue du projecteur dans ces conditions peut être à l'origine d'un incendie ou d'un choc électrique.

- Si des corps étrangers ou de l'eau pénètrent dans le projecteur, débranchez le cordon d'alimentation de la prise murale.
- Si le projecteur est tombé ou le boîtier est endommagé, débranchez le cordon d'alimentation de la prise murale.
- Si vous remarquez de la fumée, des odeurs suspectes ou de bruits provenant du projecteur, débranchez le cordon d'alimentation de la prise murale.

Veuillez contacter un centre de service après vente agréé pour réparation et ne pas tenter de réparer le projecteur vous-même.

Pendant un orage, ne pas toucher le projecteur ou le câble.

Il peut se produire un choc électrique.

Ne rien faire qui puisse endommager le cordon d'alimentation ou la prise d'alimentation.

Un cordon d'alimentation endommagé peut être à l'origine de chocs électriques, de courts-circuits ou d'incendie.

- Ne pas endommager le cordon d'alimentation, le modifier, le placer à proximité d'une source de chaleur, le plier excessivement, le tirer, placer des objets lourds au-dessus ou l'enfermer dans une enveloppe.

Demander à un centre de service après-vente agréé pour effectuer d'éventuelles réparations sur le cordon d'alimentation.

Insérer complètement la fiche d'alimentation dans la prise murale et le connecteur d'alimentation dans la prise du projecteur.

Si la fiche n'est pas insérée correctement, il y a risque de surchauffe ou électriques.

- Ne pas utiliser une prise endommagée ou une prise murale trop lâche au mur.

Ne pas utiliser une autre cordon d'alimentation que celui fourni.

Ne pas observer ces recommandations peut être à l'origine de chocs électriques ou d'incendie. Veuillez noter qu'en cas d'utilisation d'un autre cordon d'alimentation équipé d'une terre que celui fourni peut être à l'origine de chocs électriques.

Nettoyer le cordon d'alimentation régulièrement pour éviter l'accumulation de poussière.

Le non respect de cette consigne peut être à l'origine d'un incendie.

- La poussière accumulée sur la fiche d'alimentation stocke de l'humidité et endommage l'isolant.
- En cas de non utilisation du projecteur sur une période de temps prolongée, retirer la fiche d'alimentation de la prise murale.

Retirer la fiche d'alimentation de la prise murale et l'essuyer avec un chiffon sec régulièrement.

Ne pas manipuler le cordon d'alimentation et le connecteur d'alimentation avec des mains mouillées.

Ne pas observer cette recommandation peut être à l'origine de chocs électriques.

Ne par surcharger la prise murale.

Si l'alimentation est surchargée (utilisation de multiprise), une surchauffe peut entraîner un incendie.

■ UTILISATION/INSTALLATION

Ne pas placer le projecteur sur des surfaces comme des tapis ou tissus éponge.

Le projecteur pourrait entrer en surchauffe et être à l'origine de brûlures, incendie ou de dommage sur le projecteur.

Ne pas installer le projecteur dans des endroits humides ou poussiéreux ou en contact avec de la fumée ou de la vapeur huileuse.

L'utilisation du projecteur dans de telles conditions peut être à l'origine d'incendie, de chocs électriques pouvant amener à une détérioration des composants. Une détérioration des composants (comme sur un montage au plafond) peut entraîner la chute du projecteur.

Ne pas installer ce projecteur dans un endroit qui n'est pas assez solide pour supporter son poids ou sur une surface inclinée ou instable.

Ne pas respecter ces consignes peut être à l'origine de la chute du projecteur ou de son basculement et entraîner des blessures ou des dommages.

Les travaux d'installation (comme une attache au plafond) doivent être réalisés par un technicien qualifié.

Une installation mal effectuée peut être à l'origine de blessures ou d'accidents, comme des chocs électriques.

- S'assurer d'utiliser le câble fourni avec le support de montage du projecteur pour un montage au plafond qui constituera une sécurité supplémentaire en cas de chute (installation dans un endroit différent de la fixation au plafond).

Ne couvrez pas le port d'arrivée d'air/la sortie d'air.

Cela peut entraîner une surchauffe du projecteur et être à l'origine d'un incendie ou de dommage sur le projecteur.

- Ne pas placer le projecteur dans des endroits exigus ou mal ventilés.
- Ne pas placer le projecteur sur des tissus ou du papier qui pourraient être aspirés par l'admission d'air.
- Faites en sorte d'avoir au moins 1 m (40") d'espace entre tout mur ou objet et le port d'échappement et au moins 50 cm (20") d'espace entre tout mur ou objet et le port d'entrée.

AVERTISSEMENT :

Ne pas placer les mains ou un objet près de la sortie d'aération.
Cela peut entraîner des brûlures ou abîmer vos mains ou les objets divers.
- De l'air chaud sort de la grille d'aération. Ne pas placer les mains, le visage ou des objets ne pouvant résister à la chaleur près de cette sortie.

Ne pas regarder ou mettre en contact la peau avec la source de lumière de l'objectif quand le projecteur est utilisé.
Cela peut entraîner des brûlures ou une perte de la vue.
- Une lumière intense est émise par l'objectif du projecteur. Ne pas regarder ou placer les mains directement sur cette source lumineuse.
- Être particulièrement prudent de ne pas laisser les jeunes enfants regarder dans l'objectif. En outre, éteindre l'appareil et débranchez le cordon d'alimentation lorsque vous êtes loin du projecteur.

Ne jamais tenter de réparer ou de démonter le projecteur.
Des tensions élevées peuvent provoquer un incendie ou un choc électrique.
- Pour toute inspection, réglage ou réparation, veuillez contacter un centre de service agréé.

Ne pas laisser d'objets métalliques, inflammables ou liquides pénétrer dans le projecteur. Ne pas laisser le projecteur à l'humidité.
Cela peut provoquer des courts-circuits ou une surchauffe et provoquer un incendie, un choc électrique ou un dysfonctionnement du projecteur.
- Ne pas placer un conteneur avec du liquide ou des objets métalliques à proximité du projecteur.
- Si du liquide pénètre l'intérieur du projecteur, consulter votre revendeur.
- Une attention particulière doit être accordée aux enfants.

Utiliser le support de montage au plafond conseillé par Panasonic.
Un défaut dans le support de montage au plafond se traduira par une chute accidentelle.
- Brancher le câble comme une sûreté au support de plafond pour empêcher le projecteur de tomber.

■ ACCESSOIRES

Ne pas utiliser ou manipuler les piles incorrectement et se référer à ce qui suit.
Le non respect de cette consigne peut être à l'origine de brûlures, de détérioration des piles, de surchauffe d'explosion ou d'incendie.
- Ne pas utiliser de piles non agréées.
- Ne pas utiliser de piles rechargeables.
- Ne pas démonter pas les piles sèches.
- Ne pas chauffer les piles, les mettre dans de l'eau ou du feu.
- Ne pas laisser le + et le - des bornes des piles en contact avec des objets métalliques comme des colliers ou des épingles à cheveux.
- Ne pas entreposer ou transporter des piles avec des objets métalliques.
- Stocker les piles dans un sac en plastique et les garder loin des objets métalliques.
- S'assurer que les polarités (+ et −) sont respectées à l'insertion des piles.
- Ne pas utiliser une pile neuve avec une pile usagée ou mélanger différents types de piles.
- Ne pas utiliser des piles dont le revêtement externe s'écaille ou a été retiré.

Ne pas laisser les enfants manipuler les piles.
Les avaler accidentellement peut causer des dommages physiques.
- En cas d'ingestion, consulter immédiatement un médecin.

En cas de fuite sur la pile, ne pas la toucher à mains nues et prendre les mesures suivantes, si nécessaire.
- Le liquide de pile sur la peau ou les vêtements peut entraîner une inflammation de la peau ou des blessures. Rincer à l'eau claire et consulter immédiatement un médecin.
- Le contact du fluide de pile avec les yeux peut peut entraîner la perte de la vue. Dans ce cas, ne pas se frotter les yeux. Rincer à l'eau claire et consulter immédiatement un médecin.

Ne pas démonter la lampe.
Si la lampe se brise, cela peut être à l'origine de blessures.

Remplacement de la lampe
La lampe a une pression interne élevée. En cas de manipulation inappropriée peut être à l'origine d'une explosion et de blessures graves ou d'accidents.
- Un choc contre des objets durs ou une chute peut faire exploser facilement une lampe.
- Avant de remplacer la lampe, veiller à débrancher la fiche d'alimentation de la prise murale. Ne pas respecter cette consigne peut être à l'origine de chocs électriques ou d'explosion.
- Au remplacement de la lampe, l'éteindre et la laisser refroidir pendant au moins 1 heure avant toute manipulation au risque d'occasionner des brûlures.

AVERTISSEMENT :

Ne pas utiliser un cordon d'alimentation d'autres appareils sur ce projecteur.
- Utiliser le cordon d'alimentation d'autres appareils que ce projecteur peut être à l'origine de courts-circuits et de surchauffe, de choc électrique ou d'incendie.

Retirer les piles usées de la télécommande rapidement.
- Les laisser dans l'appareil peut entraîner une fuite de liquide, une surchauffe ou une explosion des piles.

MISE EN GARDE :

■ PUISSANCE

Lorsque vous débranchez le cordon d'alimentation, s'assurer de tenir la prise d'alimentation et le connecteur.
Si le cordon d'alimentation est tiré, il peut être endommagé ce qui peut être à l'origine de courts-circuits ou chocs électriques sérieux.

Lorsque vous n'utilisez pas le projecteur pendant une période prolongée, débranchez la fiche d'alimentation de la prise murale.
Le non-respect de cette instruction peut provoquer un incendie ou une électrocution.

Débrancher la fiche d'alimentation de la prise de courant avant d'effectuer toute opération de nettoyage et de remplacement.
En cas de non respect de cette consigne, des chocs électriques peuvent survenir.

■ UTILISATION/INSTALLATION

Ne pas placer d'objets lourds sur le projecteur.
Ne pas respecter cette consigne peut déséquilibrer le projecteur et le faire tomber et entraîner des dommages ou des blessures. Le projecteur sera endommagé ou déformé.

Ne pas mettre votre poids sur ce projecteur.
Au risque de chute ou de bris du projecteur et être à l'origine de blessures.
- Être particulièrement prudent de ne pas laisser les jeunes enfants debout ou assis sur le projecteur.

Ne pas placer le projecteur dans un environnement extrêmement chaud.
Au risque de détériorer le boîtier ou des composants internes et provoquer un incendie.
- Prendre un soin particulier dans les endroits exposés à la lumière directe du soleil ou près de fours.

Ne pas placer le projecteur là où il peut être affecté par le sel ou des gaz corrosifs.
Cela peut entraîner le projecteur à devenir défectueux en raison de la corrosion.

Ne placez pas d'objets devant l'objectif lorsque le projecteur est utilisé.
Cela peut déclencher un incendie, endommager l'objet ou provoquer un dysfonctionnement du projecteur.
- De la lumière très forte est émise par l'objectif du projecteur.

Ne pas se tenir en face de l'objectif lorsque le projecteur est utilisé.
Cela peut endommager et brûler un vêtement.
- De la lumière très forte est émise par l'objectif du projecteur.

Toujours débrancher tous les câbles avant de déplacer le projecteur.
Déplacer le projecteur avec des câbles branchés peut endommager les câbles, et entraîner un incendie ou un choc électriques.

Lorsque vous montez le projecteur au plafond, faites attention à ne pas faire entrer en contacte les visses de montage et le cordon d'alimentation avec des parties métalliques dans le plafond.
Le contact avec des parties métalliques du plafond peut causer des chocs électriques.

Ne jamais brancher un casque et des écouteurs au terminal <VARIABLE AUDIO OUT>.
Un volume sonore excessif dans les écouteurs ou le casque peut être à l'origine d'une perte auditive.

■ ACCESSOIRES

Ne pas utiliser l'ancienne lampe.
Cela risque d'entraîner l'explosion de la lampe.

Si la lampe est cassée, ventiler immédiatement la pièce. Ne pas toucher ni approcher le visage des morceaux cassés.
Ne pas respecter cette consigne peut amener l'utilisateur à absorber le gaz qui se dégage qui contient presque autant de mercure qu'une lampe fluorescente, et les morceaux cassés peuvent provoquer des blessures.
- En cas de doute sur l'absorption de gaz ou de contact de ce gaz avec les yeux ou la bouche, consulter immédiatement un médecin.
- Demander à votre revendeur de remplacer la lampe et de vérifier l'intérieur du projecteur.

Lorsque vous n'utilisez pas le projecteur pendant une période assez longue, enlevez les piles de la télécommande.
Si vous ne respectez pas cette consigne, les piles risqueront de fuir, de surchauffer, de prendre feu ou d'exploser, et cela pourrait provoquer un incendie ou une contamination de la zone environnante.

MISE EN GARDE :

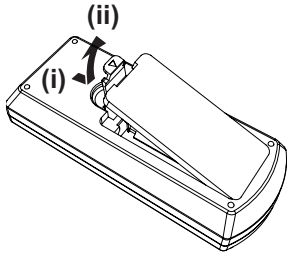
■ ENTRETIEN

Demandez à votre revendeur de nettoyer l'intérieur du projecteur une fois par an.
Une utilisation continue avec de la poussière accumulée à l'intérieur du projecteur peut entraîner un incendie.
- Pour les frais de nettoyage, demander à votre revendeur.

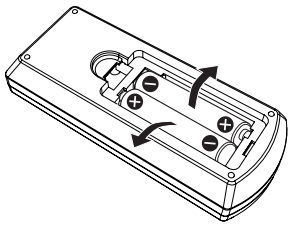
Pour retirer les piles

■ Piles de la télécommande

1. Appuyez sur le guide et soulever le capot.

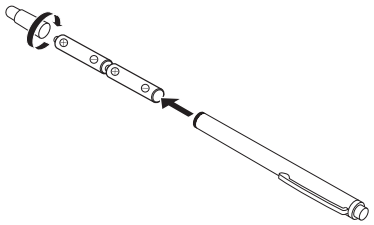


2. Enlever les piles.



■ Piles du crayon optique interactif

Faire pivoter comme illustré dans les schémas suivants.



■ Marques commerciales, etc.

- Windows, Windows Vista, Internet Explorer et PowerPoint sont des marques déposées ou des marques de Microsoft Corporation aux États-Unis et d'autres pays.
- Mac, Mac OS, OS X, iPad, iPhone, iPod touch et Safari sont des marques d'Apple Inc., déposées aux États-Unis et dans d'autres pays.
- iOS est une marque commerciale et une marque déposée de Cisco aux États-Unis et dans d'autres pays et est utilisée sous licence.
- Android est une marque commerciale de Google Inc.
- HDMI, le logo HDMI et High-Definition Multimedia Interface est une marque commerciale ou une marque déposée de HDMI Licensing LLC.
- VueMagic est une marque commerciale de Pixelworks, Inc.
- PJLink ™ est une marque commerciale ou une marque déposée en attente au Japon, aux États-Unis et d'autres pays et régions.
- Adobe et Adobe Reader sont des marques commerciales ou des marques déposées d'Adobe Systems Inc. aux États-Unis et/ou dans d'autres pays.
- Tous les autres noms, noms de société et noms de produits mentionnés dans ce manuel sont des marques commerciales ou des marques déposées de leurs propriétaires respectifs.

  Veuillez noter que les symboles les ® et ™ ne sont pas spécifiés dans ce manuel.

■ Informations logicielles concernant ce produit

Ce produit inclut les logiciels suivants :
(1) Le logiciel développé indépendamment par ou pour Panasonic Corporation
(2) Le logiciel détenu par des tiers et sous licence à Panasonic Corporation
(3) Le logiciel sous licence de GNU GENERAL PUBLIC LICENSE Version2.0 (GPL V2.0)
(4) Le logiciel sous licence de GNU LESSER GENERAL PUBLIC LICENSE Version2.1 (LGPL V2.1)
(5) Un logiciel de la source ouverte qui n'est pas sous licence de GPL V2.0 et LGPL V2.1

Le logiciel classé comme (3) ~ (5), la licence est disponible en conformité avec la licence publique générale GNU et la licence publique moins générale GNU respectivement, il est distribué dans l'espoir qu'il sera utile, mais sans aucune garantie, sans même la garantie implicite de la commercialisation ou d'adéquation à un usage particulier.
En ce qui concerne les termes et conditions, veuillez se référer à la licence du logiciel du CD-ROM fourni.
Si vous souhaitez poser des questions relatives au logiciel, veuillez contacter (sav.pj.gpl.pavc@ml.jp.panasonic.com) par courriel électronique.

■ Illustrations de ce mode d'emploi

- Le illustrations du projecteur, de l'écran, et des autres pièces peuvent varier du produit réel.

■ Références de la page

- Les pages de référence dans ce manuel sont indiqués comme suit : (➡ page 00).

■ Terme

- Dans ce manuel, l'accessoire « Télécommande sans fil » est considéré comme le « Télécommande ».
- Le touche <INPUT/ENTER> sur le panneau de commande fonctionne comme une touche <ENTER> quand écran de menu est affiché. Le mode opératoire de l'écran de menu est décrit comme « Appuyez sur la touche <ENTER> » dans ce manuel pour unifier le fonctionnement du panneau de commande avec le fonctionnement de la télécommande.

Caractéristiques du projecteur

Visionnage confortable dans un environnement lumineux

- Le taux de contraste élevé de 12 000 : 1 est obtenu dans un boîtier compact.
- Le faible niveau sonore 28 dB[*1] permet un visionnage confortable des scènes calmes.
- Permet un visionnage confortable dans une pièce lumineuse en appuyant sur la touche <DAYLIGHT VIEW> de la télécommande. (Fonction Daylight View Lite)

*1 Quand [Contrôle de la lampe] est réglé sur [(Mode eco 2)]

Fonction de correction d'image abondante

- Les fonctions H/V Keystone, Correction d'angle et correction courbée permettent de corriger l'image pour l'adapter à l'écran.

Frais d'entretien réduits

- Les frais d'entretien sont réduits grâce à l'utilisation d'un filtre durable et d'un intervalle de remplacement de lampe recommandé de 10 000 H[*1].

*1 Quand [Contrôle de la lampe] est réglé constamment sur [(Mode eco 2)] sans utiliser les autres modes
Cette durée représente uniquement l'objectif de remplacement et non la durée de la garantie.

Fonction interactive

- Le projecteur est doté d'un logiciel et d'outils interactifs.
  Vous pouvez écrire des lettres ou dessiner sur l'image projetée avec un stylet interactif.

Étapes simplifiées

Pour plus de détails, consultez les pages correspondantes.

1. Configuration de votre projecteur.
(➡ page 25)

2. Se connecter avec d'autres appareils.
(➡ page 28)

3. Brancher le cordon d'alimentation.
(➡ page 32)

4. Mise sous tension.
(➡ page 33)

5. Sélectionner le signal d'entrée.
(➡ page 35)

6. Ajuster l'image.
(➡ page 35)

Contenu

S'assurer de lire « Avis important concernant la sécurité ! » de la la page 2.

Avis important concernant la sécurité ! ...2

Chapitre 1 Préparation

Précautions d'emploi 12
- Précautions lors du transport 12
- Précautions lors de l'installation 12
- Sécurité 13
- Précautions d'emploi 13
- Remarques sur l'utilisation de la connexion sans fil 14
- Mise au rebut..... 15
- Accessoires 16
- Contenu du lecteur CD-ROM fourni 17
- Accessoires en option 17

À propos de votre projecteur 18
- Télécommande..... 18
- Corps du projecteur 19

Préparation de la télécommande 22
- Insertion et retrait des piles 22
- Utilisation de plusieurs projecteurs..... 22

Utilisation du crayon optique interactif..... 23
- Présentation du crayon optique interactif 23
- Installation et retrait des piles..... 23
- Utilisation du crayon 23

Chapitre 2 Prise en main

Installation..... 25
- Mode d'installation..... 25
- Pièces pour montage au plafond (en option) 25
- Taille de l'écran et distance de projection 26
- Ajustement des pieds réglables 27

Connexion 28
- Avant connexion 28
- Exemple de connexion : Équipement AV 29
- Exemple de connexion : Ordinateurs 30

Chapitre 3 Fonctionnement de base

Mise sous tension/hors tension..... 32
- Raccordement du cordon d'alimentation 32
- Indicateur d'alimentation..... 32
- Mettre le projecteur sous tension 33
- Un écran de saisie du code PIN s'affiche 33
- Faire réglages et sélections 34
- Éteindre le Projecteur..... 34

Projection 35
- Sélection du signal d'entrée 35
- Comment ajuster l'état de l'image 35

Fonctionnalités de base avec la télécommande .. 36
- Utilisation de la fonction de configuration automatique 36
- Commutation du signal d'entrée..... 36
- Changer la proportion de l'image. 37
- Utilisation de la distorsion keystone et des fonctions de correction pour un écran incurvé .. 37
- Utilisation de la fonction information..... 37
- Utilisation de la fonction Arrêt sur image 38
- Utilisation de la fonction Arrêt temporaire..... 38
- Utilisation de la fonction de présentation de la minuterie 38
- Commuter l'alimentation de la lampe 38
- Utilisation de la fonction zoom numérique..... 38
- Commande du volume de l'enceinte 39
- Changer de Mode d'image 39
- Utilisation de la fonction Muet 39
- Utilisation de la fonction Daylight View Lite..... 40
- Réglage des identificateurs de télécommande 40

Chapitre 4 Réglages

Navigation dans le menu 42
- Navigation dans le menu..... 42
- Menu principal 43
- Sous-menu 44

Menu Entrée..... 46
- Commutation du signal d'entrée..... 46

Menu [Affichage] 47
- [Ajustement automatique du PC]..... 47
- [Synchro fine] 47
- [Position H] 47
- [Position V] 48
- [Taille H.]..... 48
- [Aspect] 48
- [Méthode projection]..... 49
- [Position du menu]..... 49
- [Afficher fond] 49
- [Système] 49

Menu [Réglage de la couleur]..... 50
- [Mode d'image]..... 50
- [Contraste]..... 50
- [Luminosité]..... 50
- [Couleur]..... 51
- [Teinte]..... 51
- [Température de couleur] 51
- [Rouge]/[Vert]/[Bleu] 51
- [Netteté]..... 52
- [Daylight View]..... 52

Menu [Réglages]..... 53
- [Démarrage rapide] 53
- [Mode veille] 53
- [Contrôle du ventilateur] 53
- [Contrôle de la lampe] 54
- [Puissance ventilation]..... 54
- [Closed caption]..... 54
- [Verrouillage] 55
- [Iris]..... 55
- [Son] 55

[Réglages HDMI] 56
Menu [Étendre] 57
[Langue] 57
[Réglages auto] 57
[Trapèze] 59
[Logo] 61
[Sécurité] 63
[Extinction automatique] 65
[Compteur du filtre] 65
[Échantillon test] 66
[Réseau] 66
[Télécommande] 67
[Réglages d'usine] 68
Menu [Memory Viewer] 69
[Réglage des diapositives] 69
[Effet de transition des diapositives] 69
[Ordre de tri] 69
[Rotation] 69
[Ajustement adapté] 70
[Répéter] 70
[Appliquer] 70
Menu [Info.] 71
[Info.] 71

Chapitre 5 Opération de Fonction

Fonction Memory Viewer 73
Que vous pouvez projeter avec la fonction Memory Viewer 73
Précautions lors de l'utilisation de la clé USB 73
Affichage de l'écran de Memory Viewer 74
Lecture des images 74
Passage en diapo 74
Lecture de vidéo 74
Affichage d'un fichier PDF 75
Quitter Memory Viewer 75
Fonction de affichage USB 76
Si vous utilisez Windows 76
Si vous utilisez Mac OS 77
Connexion réseau 78
Connexion par un réseau local câblé 78
Connexion par un réseau local sans fil 79
Présentation de Presenter Light 81
Présentation de VueMagic 82
Fonction de commande par le Web 83
Ordinateur utilisable pour les réglages 83
Accès depuis le navigateur Web 83

Chapitre 6 Entretien

Indicateurs d'alimentation ou d'alerte 90
Quand un voyant s'allume 90
Entretien/remplacement 92
Avant d'effectuer un entretien/remplacement 92
Entretien 92
Remplacement de pièces 94
Dépannage 97

Chapitre 7 Annexe

Informations techniques 99
Utilisation du protocole PJLink 99
Borne <SERIAL IN> 100
Liste des signaux compatibles 103
Spécifications 105
Dimensions 107
Protections de la Support de montage au plafond 108
Index 109

Chapitre 1 Préparation

Ce chapitre décrit ce qu'il est nécessaire de savoir ou de vérifier avant d'utiliser le projecteur.

Précautions d'emploi

Précautions lors du transport

- Lors du transport du projecteur, le tenir fermement par dessous et éviter les vibrations et les impacts excessifs. Cela pourrait endommager les composants internes et provoquer des dysfonctionnements.
- Ne pas transporter le projecteur avec les pieds réglables déployé. Cela pourrait endommager les pieds réglables.
- Ne déplacez pas et ne transportez pas le projecteur avec le module sans fil (N° de Modèle.: ET-WML100) des accessoires en option est branché.

Précautions lors de l'installation

■ Ne pas installer le projecteur à l'extérieur.

Le projecteur est conçu pour une utilisation en intérieur.

■ Ne pas installer le projecteur dans les endroits suivants.

- Endroits sujets aux vibrations et aux impacts comme une voiture ou un véhicule: Cela peut causer des dommages aux composants internes et occasionner des dysfonctionnements.
- Lieux près de la mer ou des zones touchées par des gaz corrosifs: La corrosion peut endommager les composants internes ou provoquer un mauvais fonctionnement du projecteur.
- À proximité de la sortie d'un conditionneur d'air : En fonction des conditions d'utilisation, l'écran peut changer dans de rares cas par l'air chaud ou froid depuis des sorties d'air. S'assurer que les sorties d'air du projecteur ou d'un autre appareil ou le souffle d'un climatiseur ne soit pas dirigé vers l'avant du projecteur.
- Lieux avec des fluctuations brusques de température (lampes de studio) : Cela peut raccourcir la durée de vie de la lampe ou avoir pour effet de déformer le boîtier externe par la chaleur et provoquer des dysfonctionnements.
  La température de l'environnement en fonctionnement du projecteur doit être comprise entre 5 °C (41 °F) et 40 °C (104 °F) lors de son utilisation à des altitudes inférieures à 1 400 m (4 593') au dessus du niveau de la mer, et entre 5 °C (41 °F) et 35 °C (95 °F) lors de son utilisation à altitude plus haute (entre 1 400 m (4 593') et 2 700 m (8 858') au dessus du niveau de la mer), et entre 5 °C (41 °F) et 30 °C (86 °F) lors de son utilisation à altitude plus haute (entre 2 700 m (8 858') et 3 000 m (9 843') au dessus du niveau de la mer).
- Près de lignes électriques haute tension ou de moteurs : Cela peut interférer avec le fonctionnement du projecteur.

■ S'assurer de demander un technicien spécialisé pour une installation du produit à un plafond.

Cette suspension nécessite un support de montage. S'assurer d'utiliser le support de fixation du projecteur avec la fixation au plafond pour plafond élévé ou des plafonds bas.

N° de Modèle.: ET-PKL100H (pour plafond élévé), ET-PKL100S (pour plafond bas),
ET-PKL430B (Support de montage projecteur)

■ En cas d'utilisation du projecteur à une altitude inférieure à 1 400 m (4 593'), s'assurer que [Contrôle du ventilateur] est réglé sur [Off].

Ne pas respecter cette consigne peut raccourcir la durée de vie des composants éléments internes et entrainer des dysfonctionnements.

■ En cas d'utilisation du projecteur à une altitude de plus de 1 400 m (4 593') et moins de 2 700 m (8 858'), s'assurer que [Contrôle du ventilateur] est réglé sur [On 1].

Ne pas respecter cette consigne peut raccourcir la durée de vie des composants éléments internes et entrainer des dysfonctionnements.

■ En cas d'utilisation du projecteur à une altitude de plus de 2 700 m (8 858') et moins de 3 000 m (9 843'), s'assurer que [Contrôle du ventilateur] est réglé sur [On 2].

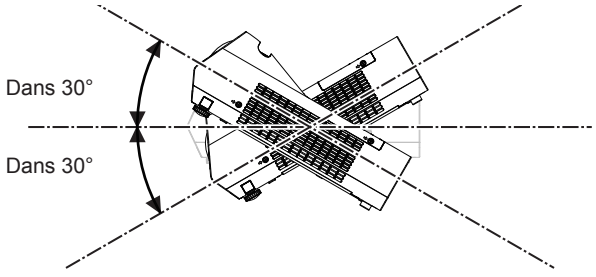
Ne pas respecter cette consigne peut raccourcir la durée de vie des composants éléments internes et entrainer des dysfonctionnements.

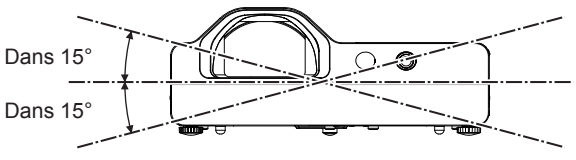
■ Ne pas installer le projecteur à des altitudes de 3 000 m (9 843') ou plus au-dessus du niveau de la mer.

Ne pas respecter cette consigne peut raccourcir la durée de vie des composants éléments internes et entrainer des dysfonctionnements.

■ Ne pas incliner le projecteur ou de le placer sur son côté.

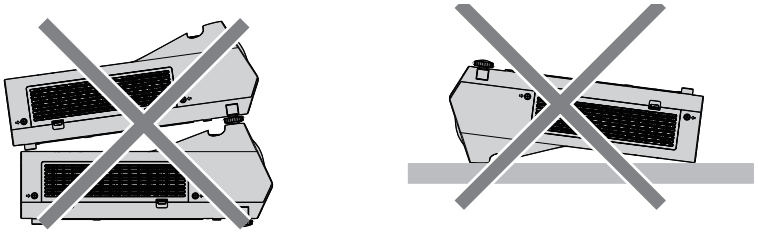
Ne pas incliner le corps du projecteur de plus d'environ ± 30 degrés à la verticale ou ± 15 degrés à l'horizontale. Un basculement trop important peut se traduire par le raccourcissement de la durée de vie des composants.

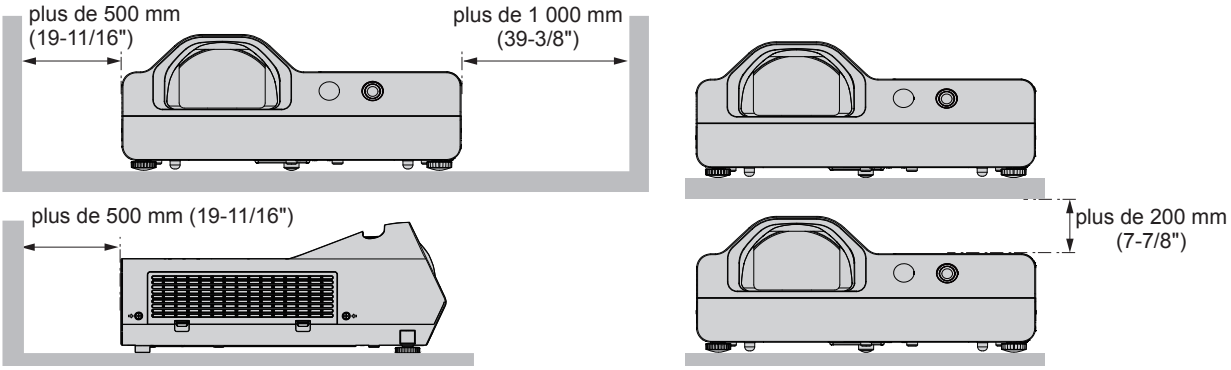




■ Précautions lors de l'installation des projecteurs

- Ne pas empiler les projecteurs.
- Ne pas utiliser le projecteur en le tenir par le haut.
- Ne pas bloquer les orifices de ventilation (entrée et sortie) du projecteur.
- Éviter de projeter de l'air chaud ou refroidi directement sur les orifices de ventilation (entrée et sortie) du projecteur.





- Ne pas installer le projecteur dans un espace confiné.
  Dans un espace confiné, un système de ventilation et/ou de climatisation est nécessaire. L'air chaud en sortie peut s'accumuler quand la ventilation n,est pas suffisante et déclencher la sécurité pour surchauffe du projecteur.

Sécurité

Prendre des mesures de sécurité pour les incidents suivants.

- Fuite d'informations personnelles via ce produit.
- Utilisation non autorisée de ce produit par un tiers malveillant.
- Interférer ou arrêt de ce produit par un tiers malveillant.

Instructions de sécurité (➡pages 63, 85)

- Choisir un mot de passe aussi difficile à deviner que possible.
- Changer le mot de passe régulièrement.
- Panasonic ou sa filiale ne vous demandera jamais un mot de passe directement à un client. Ne pas révéler le mot de passe dans le cas où vous recevez une telle demande.
- Le réseau de connexion doit être sécurisé par un pare-feu ou autres.
- Définir un mot de passe pour le contrôle Web et limiter les utilisateurs pouvant se connecter.

Précautions d'emploi

■ Pour obtenir une bonne qualité d'image

- Tirez les rideaux ou les stores des fenêtres et éteindre toutes les lumières près de l'écran pour empêcher la lumière intérieure ou extérieure d'éclairer l'écran.
- Selon l'endroit où le projecteur est utilisé, l'air chauffé d'un orifice de sortie ou de l'air chaud ou froid d'un climatiseur peut créer un effet chatoyant sur l'écran.
  Éviter son utilisation là où il y a des sorties d'air ou des courants d'air d'autres projecteurs ou appareils et climatiseurs qui passent entre le projecteur et l'écran.
- La lentille du projecteur est sensible à la chaleur émise par la source lumineuse. Pour cette raison, la mise au point peut ne pas être stabilisée après la mise sous tension. La mise au point est stable après avoir projeté une image pendant 30 minutes et plus.

■ Ne pas toucher la surface de l'objectif du projecteur à main nue.

Si la surface de l'objectif est souillée par des marques de doigts ou autre, cela apparaitra à l'écran.

■ Panneau LCD

L'unité d'affichage de ce projecteur comprend trois panneaux LCD. Bien qu'un panneau LCD soit un produit de haute technologie, certains pixels sur l'image projetée peuvent être manquants ou constamment lumineux. Veuillez noter que cela ne constitue pas un dysfonctionnement.

L'affichage d'une image fixe sur une longue période peut entraîner la persistance d'une image sur les écrans LCD. Si cela se produit, afficher l'écran blanc de la mire de test pendant une heure ou plus.

■ Composants optiques

Utiliser le projecteur dans un environnement à température élevée ou avec une exposition à la poussière ou fumée de tabac, réduira la durée de vie des composants optiques comme l'écran LCD et la plaque polarisante et pourra entrainer leur remplacement après moins d'un an d'utilisation. Pour plus de détails, consulter votre revendeur.

■ Lampe

La source lumineuse du projecteur est une lampe à mercure à haute pression interne.

Une lampe au mercure à haute pression a les caractéristiques suivantes.

- La luminosité de la lampe diminue avec sa durée d'utilisation.
- La lampe peut exploser bruyamment ou réduire sa durée de vie après un choc ou un frottement.
- La durée de vie de la lampe varie considérablement selon les spécificités individuelles et les conditions d'utilisation. En particulier, l'utilisation en continu sur plus de 6 heures et de fréquentes mises sous et hors tension abiment considérablement la lampe et en diminuent sa durée de vie.
- Dans de rares cas, la lampe éclate peu de temps après la projection.
- Le risque d'éclatement augmente quand la lampe est utilisée au-delà de son cycle de remplacement. S'assurer de la remplacer systématiquement. (« Quand remplacer la lampe » (➡ page 94), « Remplacement de la lampe » (➡ page 95))
- Si la lampe explose, le gaz contenu à l'intérieur est libéré sous forme de fumée.
- Il est recommandé de stocker des lampes de remplacement en cas d'aléas.

■ Connexions vers un ordinateur et des périphériques externes

- Lors de la connexion d'un ordinateur ou d'un périphérique externe, lire attentivement ce manuel sur l'utilisation de cordons d'alimentation comme des câbles blindés.

Remarques sur l'utilisation de la connexion sans fil

La fonction de connexion sans fil du projecteur utilise des ondes radio dans la bande 2,4 GHz.

Une licence en radiodiffusion n'est pas requise. Veillez cependant à lire et à comprendre parfaitement les éléments suivants avant de l'utiliser.

Le module sans fil (N° de Modèle.: ET-WML100) des accessoires en option doit être installé quand vous voulez utiliser la fonction de réseau local sans fil de ce projecteur.

■ N'utilisez pas ce projecteur à proximité d'autres appareils sans fil.

Les appareils suivants peuvent utiliser des ondes radio sur la même bande que le projecteur.

Si le projecteur est utilisé près de tels appareils, le brouillage des ondes radio peut rendre la communication impossible ou la ralentir.

- Fours à micro-ondes, etc.
- Équipement industriel, chimique et médical, etc.
- Stations radio en usine permettant d'identifier les objets en mouvement, tels que ceux utilisés dans les chaînes de fabrication, etc.
- Stations radio de faible puissance désignées

■ Dans la mesure du possible, évitez d'utiliser un téléphone cellulaire, un téléviseur ou une radio près du projecteur.

Les téléphones cellulaires, téléviseurs, radios et appareils similaires utilisent des bandes radio différentes de celles du projecteur. Ils sont donc sans effet sur la communication sans fil ou sur l'émission et la réception entre les appareils. Les ondes radio émises par le projecteur peuvent toutefois produire du bruit audio ou vidéo.

■ Les ondes radio de la communication sans fil ne peuvent pas pénétrer les armatures d'acier, le métal, le béton, etc.

La communication est possible à travers des murs et des planchers en bois ou en verre (sauf si le verre contient un grillage métallique), mais pas à travers des murs ou des planchers en acier, en métal, en béton, etc.

■ Évitez d'utiliser le projecteur dans des emplacements soumis à l'électricité statique.

Si le projecteur est utilisé dans un emplacement soumis à l'électricité statique, par exemple un tapis, la connexion de réseau local sans fil ou de réseau local câblé peut être interrompue.

Si l'électricité statique ou du bruit rend impossible d'établir une connexion avec le réseau local, appuyez sur la touche d'alimentation de la télécommande ou du panneau de commande pour éteindre le projecteur, et éliminez la source de l'électricité statique ou du bruit, puis rallumez le projecteur.

■ Utilisation du projecteur à l'extérieur du pays

Il est interdit d'apporter le projecteur à l'extérieur du pays ou de la région où vous l'avez acheté, donc utilisez-le uniquement dans le pays ou la région d'achat. Notez également que des restrictions s'appliquent aux canaux et fréquences d'utilisation du réseau local sans fil dans certains pays ou régions.

■ Canaux du réseau local (LAN) sans fil disponibles

Les canaux (plages de fréquences) utilisables varient en fonction du pays ou de la région. Reportez-vous au tableau ci-dessous.

Pays ou région	Standard	Canaux utilisés	Bande de fréquence (Fréquence centrale)
Global	IEEE802.11b/g/n	1 - 11 canal	2,412 GHz - 2,462 GHz

∗La fréquence et le canal diffèrent selon les pays.
∗Veuillez utiliser la fonction LAN sans fil en conformité avec les lois de chaque pays.

■ Pour la France uniquement

La fonction LAN sans fil du projecteur doit être utilisée exclusivement à l'intérieur des bâtiments.

Remarque

- Le module sans fil (N° de Modèle.: ET-WML100) des accessoires en option est nécessaire si vous voulez utiliser la fonction de réseau local sans fil de ce projecteur.

À propos des réseaux locaux (LAN) sans fil

L'avantage d'un réseau local sans fil est que des informations peuvent être échangées entre un ordinateur ou un autre appareil similaire et un point d'accès, à l'aide d'ondes radio tant que vous vous trouvez à portée de transmission radio.
Par contre, comme les ondes radio peuvent traverser les obstacles (tels que les murs) et sont disponibles en tout point d'une plage donnée, des problèmes comme ceux indiqués ci-dessous peuvent survenir si les réglages de sécurité ne sont pas effectués.

- Un tiers malveillant peut intercepter et surveiller sciemment les données transmises, y compris le contenu du courrier électronique et les informations personnelles telles qu'ID, mot de passe et/ou numéros de carte de crédit.

- Un tiers malveillant peut accéder à votre réseau personnel ou à celui de votre entreprise sans autorisation et commettre les actions suivantes.
  Accéder à des informations personnelles et/ou confidentielles (divulgation d'informations)
  Diffuser de fausses informations en se faisant passer pour une autre personne (mystification)
  Remplacer des données interceptées et émettre des données erronées (altération)
  Diffuser un logiciel nocif tel qu'un virus informatique, et détruire des données et/ou le système (panne système)

Comme la plupart des adaptateurs de réseau local ou des points d'accès sans fil sont équipés de fonctions de sécurité pour faire face à ces problèmes, vous pouvez réduire les risques qu'ils surviennent lors de l'utilisation de ce produit en effectuant les réglages de sécurité appropriés pour le dispositif pour le réseau local sans fil.

Il est possible que les réglages de sécurité ne soient pas immédiatement effectués sur certains dispositifs pour réseau local sans fil au moment de l'achat. Pour réduire les risques de problèmes de sécurité, avant d'utiliser tout dispositif pour réseau local sans fil, vous devez vous assurer d'avoir effectué tous les réglages de sécurité en suivant les instructions du mode d'emploi qui accompagne le dispositif.
Suivant les spécifications du réseau local sans fil, il est possible qu'un tiers malveillant arrive à contourner les réglages de sécurité par des moyens spéciaux.

Panasonic demande au client de bien comprendre les risques que comporte l'utilisation de ce produit sans effectuer les réglages de sécurité nécessaires, et lui recommande de les effectuer tout en lui rappelant que l'exécution de ces réglages est confiée à son propre jugement et qu'il en est responsable.

Mise au rebut

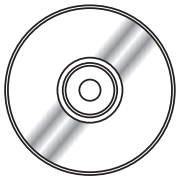
Lors de la mise au rebut du produit, demander aux autorités locales ou au revendeur les méthodes autorisées pour l'élimination de ce type de déchet.
La lampe contient du mercure. Lors de l'élimination de la lampe usée, demander aux autorités compétentes locales ou à votre revendeur le meilleur moyen de mise au rebut d'un tel produit.
Jeter les piles usagées selon les instructions ou les règlementations ou directives locales.

Accessoires

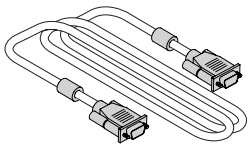
S'assurer que les accessoires suivants sont fournis avec votre projecteur. Les chiffres figurant < > indiquent le nombre d'accessoires.

Télécommande sans fil <1>
(N2QAYA000116)

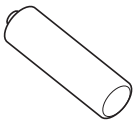
CD-ROM <1>
(TXFQB02VMD4)



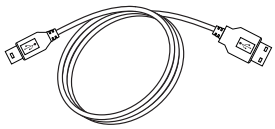
Câble de signal RGB <1>
(K1HY15YY0012)



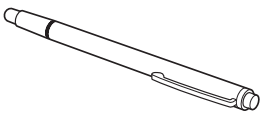
Piles AAA/R03 ou AAA/LR03 <6>
(2 pour la télécommande et 4 pour le crayon optique interactif)



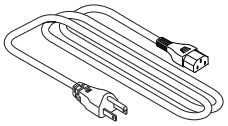
Câble USB interactif <1>
(K1YB04000003)



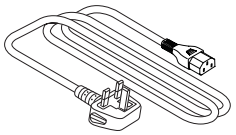
Crayon optique interactif <2>
(ET-PEN100)



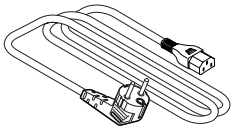
Cordon d'alimentation
(K2CG3YY00185)



(K2CT3YY00080)



(K2CM3YY00040)



Attention

- Après avoir déballé le projecteur, jeter le capuchon du cordon d'alimentation et les matériaux d'emballage correctement.
- Ne pas utiliser le cordon d'alimentation fourni pour d'autres appareils que ce projecteur.
- En cas de pertes d'accessoires, consulter votre revendeur.
- Ranger les petites pièces de manière appropriée et les éloigner de jeunes enfants.

Remarque

- Le type et le numéro du cordon d'alimentation dépendent du pays dans lequel vous avez acheté le produit.
- Les numéros de modèle des accessoires sont sujets à changement sans préavis.

Contenu du lecteur CD-ROM fourni

Le contenu du lecteur CD-ROM fourni sont les suivantes.

Instruction/liste (PDF)	Manuel d'utilisation - Manuel des fonctions	
	Manuel d'utilisation - Multi Projector Monitoring & Control Software	
	Manuel d'utilisation - Logiciel LightPen3	
	Manuel d'utilisation - Presenter Light Software	
	Liste des modèles de projecteurs compatibles	C'est la liste des projecteurs compatibles avec le Multi Projector Monitoring & Control Software et de ses limitations.
	Licence du logiciel	Les licences de logiciels de source ouverte utilisées dans ce projecteur sont inclues dans les fichiers PDF.
Logiciel	Multi Projector Monitoring & Control Software (Windows)	Ce logiciel permet de surveiller et de contrôler plusieurs projecteurs connectés au réseau local (LAN).
	Logiciel LightPen3 (Windows / Mac OS)	Ce logiciel utilise le stylet interactif pour dessiner sur un écran de projection.
Pilote	SP6 Driver (Mac OS)	C'est un pilote pour utiliser les fonctions interactives dans Mac OS.

Accessoires en option

Options	N° de Modèle.
Support de montage au plafond	ET-PKL100H (pour plafond élévé) ET-PKL100S (pour plafond bas) ET-PKL430B (Support de montage projecteur)
Lampe de rechange	ET-LAL500
Filtre de rechange	ET-RFL300
Câble de conversion D-SUB - S Video	ET-ADSV
Crayon optique interactif	ET-PEN100
Pointeur interactif	ET-PNT100
Module sans fil	ET-WML100E / ET-WML100U*1

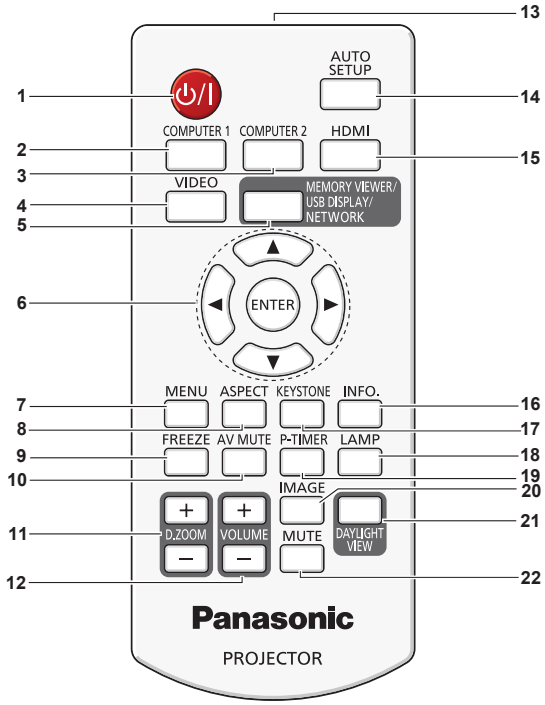
*1 Dans ce document, les lettres de la fin des numéros de modèle sont omises.

Remarque

- Les numéros de modèle des accessoires en option sont sujets à changement sans préavis.

À propos de votre projecteur

Télécommande



1 Touche <⏻/❙> d'alimentation
Met le projecteur sous ou hors tension. (⏻ veille / ❙ marche)

2 Touche <COMPUTER 1>
Commute le signal de l'Ordinateur 1 ou le signal du Composant (YP_BP_R/YC_BC_R) à projeter.

3 Touche <COMPUTER 2>
Commute le signal de l'Ordinateur 2 en projection.

4 Touche <VIDEO>
Commute le signal d'un signal Vidéo ou un signal S-vidéo à projeter.

5 Touche <MEMORY VIEWER/USB DISPLAY/ NETWORK>
Sélectionne les signaux Memory Viewer, Affichage USB ou Réseau à projeter.

6 Touche <ENTER>/Touches ▲▼◀▶
Permet de naviguer à l'intérieur de l'écran de menu.

7 Touche <MENU>
Ouvrir ou fermer le menu à l'écran. (➡ page 42)

8 Touche <ASPECT>
Change le rapport d'aspect de l'image.

9 Touche <FREEZE>
Pause de l'image projetée et coupure temporaire du son. (➡ page 38)

10 Touche <AV MUTE>
Permet de désactiver l'audio et la vidéo temporairement. (➡ page 38)

11 Touches <D.ZOOM +/->
Zoom avant et arrière sur les images. (➡ page 38)

12 Touches <VOLUME +/->
Pour régler le volume du haut-parleur intégré ou la sortie audio. (➡ page 39)

13 Émetteur du signal de la télécommande

14 Touche <AUTO SETUP>
Exécute simultanément les fonctions Recherche d'entrée, Réglage PC auto. et de la correction automatique trapézoïdale. (➡ page 36)

15 Touche <HDMI>
Commute le signal HDMI à projeter.

16 Touche <INFO.>
Affiche le menu [Info.]. (➡ page 71)

17 Touche <KEYSTONE>
Affiche le menu [Trapèze]. (➡ page 37)

18 Touche <LAMP>
Commute les réglages de [Contrôle de la lampe]. (➡ pages 38, 54)

19 Touche <P-TIMER>
Permet la fonction Minuteur présentation. (➡ page 38)

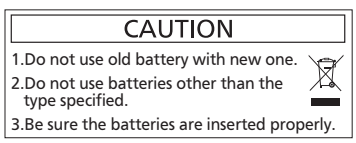
20 Touche <IMAGE>
Commute le mode d'image. (➡ pages 39, 50)

21 Touche <DAYLIGHT VIEW>
Permet de corriger l'image lorsque le projecteur est utilisé dans un environnement lumineux. (➡ pages 40, 52)

22 Touche <MUTE>
Utilisé pour désactiver temporairement le son. (➡ page 39)

Attention

- Ne pas faire tomber la télécommande.
- Éviter tout contact avec des liquides.
- Ne pas essayer de modifier ou de démonter la télécommande.
- Veuillez respecter les éléments suivants décrits au dos de la télécommande (voir la photo de droite).
  1. Ne pas utiliser une pile neuve avec une pile usagée.
  2. Ne pas utiliser de piles non agréées.
  3. S'assurer que les polarités (+ et -) sont respectées à l'insertion des piles.
- En outre, veuillez lire le contenu lié aux piles dans « Avis important concernant la sécurité ! ».

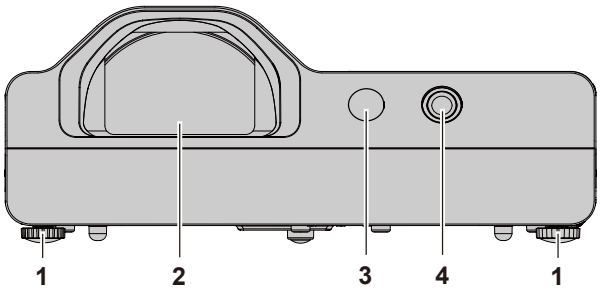

CAUTION
1.Do not use old battery with new one.
2.Do not use batteries other than the type specified.
3.Be sure the batteries are inserted properly.

Remarque

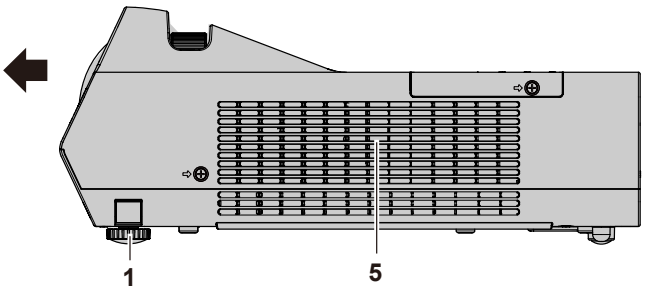
- La télécommande peut être utilisée à une distance d'environ 5 m (16'4-13/16") si pointée directement vers le récepteur de signal de télécommande. La télécommande peut commander dans des angles de ± 30° verticalement et ± 30° horizontalement, mais la gamme de contrôle efficace peut être réduite.
- S'il y a des obstacles entre la télécommande et le récepteur de signaux de télécommande, la télécommande peut ne pas fonctionner correctement.
- Vous pouvez contrôler le projecteur par réflexion du signal sur l'écran. La plage de fonctionnement peut être différente en raison de la perte de lumière provoqué par les propriétés de l'écran.
- Lorsque le récepteur de signal de la télécommande est éclairé par une lumière fluorescente ou une autre source de lumière forte, le projecteur peut devenir inactif. Placer le projecteur aussi loin de la source de lumière que possible.

Corps du projecteur

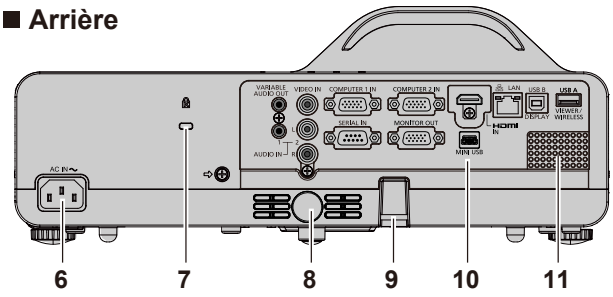
■ **Avant**



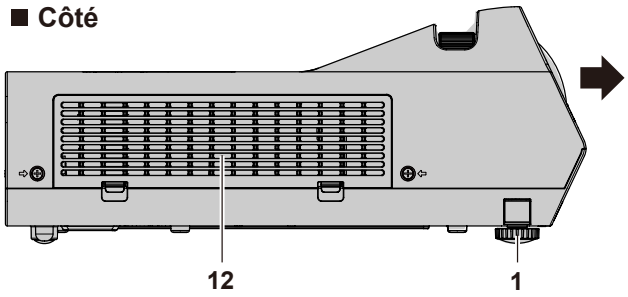
■ **Côté**



■ **Arrière**



■ **Côté**



: Direction de projection

AVERTISSEMENT

Garder les mains ou d'autres objets loin de la sortie d'air.

- Ne pas approcher vos et le visage.
- Ne pas insérer votre doigt.
- Garder loin les articles sensibles à la chaleur.

L'air chaud qui sort de l'orifice d'échappement d'air peut entraîner des brûlures, des blessures ou des déformations.

1 Pied réglable
Ajuster l'angle de projection.

2 Objectif de projection

3 Récepteur de signaux de télécommande (Avant)

4 Caméra interactive
Elle contient une caméra infrarouge.

5 Port d'échappement d'air

6 Terminal <AC IN>
Connecter le cordon d'alimentation fourni.

7 Encoche de sécurité
Cette encoche de sécurité est compatible avec les câbles de sécurité Kensington.

8 Récepteur de signaux de télécommande (Arrière)

9 Crochet de chaîne de sécurité
Fixe un câble antivol, etc.

10 Bornes arrière

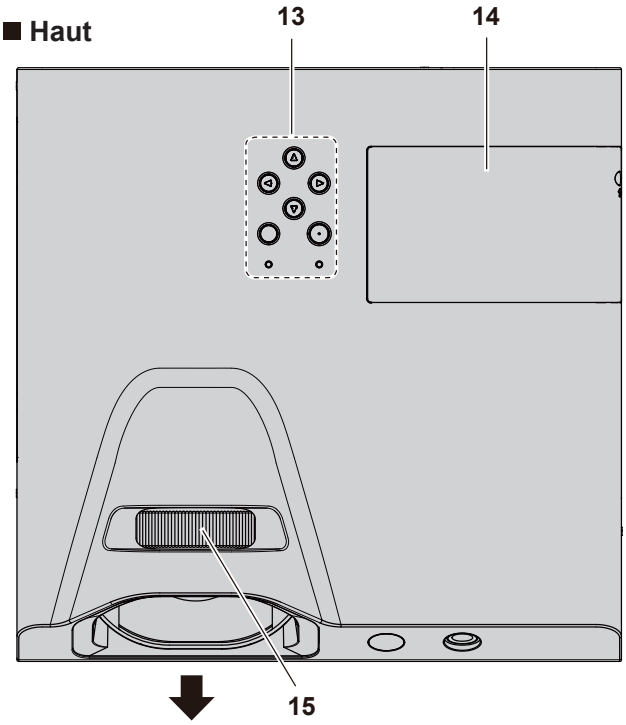
11 Enceinte

12 Port d'entrée d'air/Couvercle de filtre à air
(➡ page 92)
Le fitre à air est à l'intérieur.

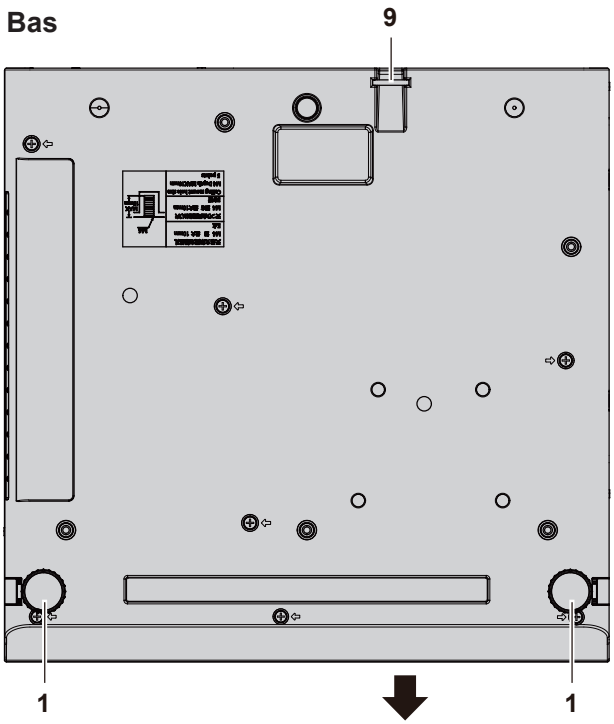
Attention

- Ne pas bloquer les orifices de ventilation (entrée et sortie) du projecteur.

■ Haut



■ Bas



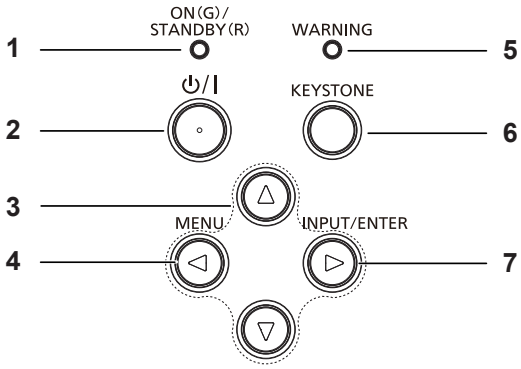
: Direction de projection

13 Panneau de commande et indicateurs

14 Couvercle de la lampe (➡ page 95)
La lampe se trouve à l'intérieur.

15 Bague de mise au point
Réglage de la mise au point.

Panneau de commande et indicateurs



1 Indicateur d'alimentation <ON(G)/STANDBY(R)>
Affiche l'état de l'alimentation.

2 Touche <⏻/|> d'alimentation
Met le projecteur sous/hors tension. (⏻ veille / | marche)

3 Touches ▲▼◀▶
Permet de sélectionner les éléments du menu dans son fonctionnement.

4 Touche <MENU>/◀
Affiche l'écran du menu.

5 Indicateur d'avertissement <WARNING>
Indique l'existence de conditions anormales du projecteur.

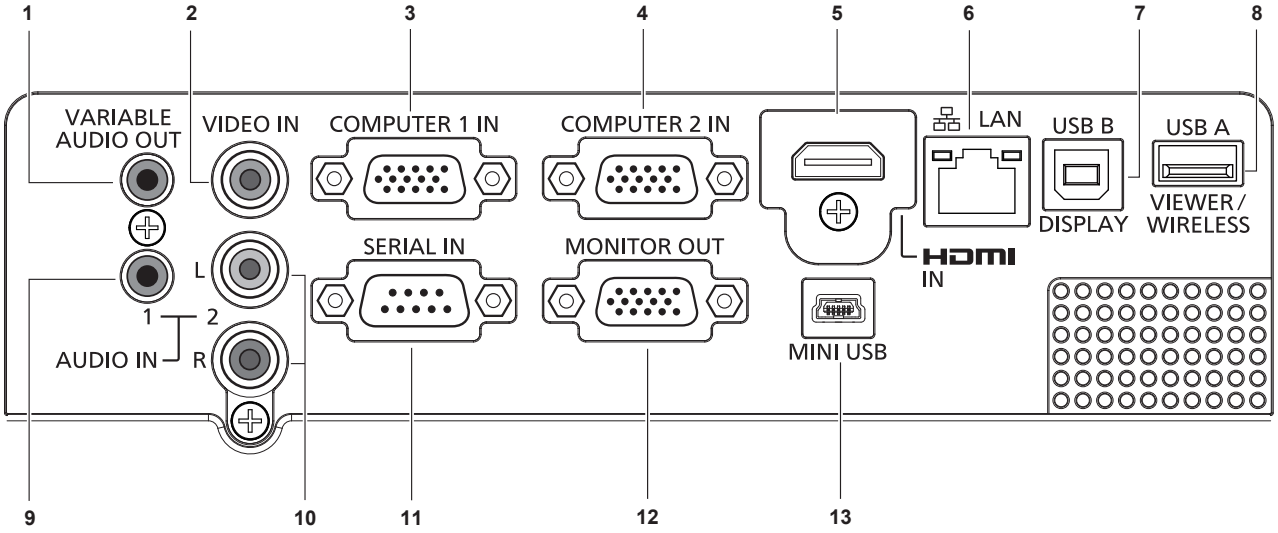
6 Touche <KEYSTONE>
Utilisé pour corriger l'effet keystone. (➡ page 37)

7 Touche <INPUT/ENTER>/▶
Affiche le menu de la source d'entrée. (➡ pages 35, 46)
Utilisé pour lancer le touche <ENTER> quand l'écran du menu apparait.

Remarque

- Le touche <INPUT/ENTER> sur le panneau de commande fonctionne comme une touche <ENTER> quand écran de menu est affiché.
  Le mode opératoire de l'écran de menu est décrit comme « Appuyez sur la touche <ENTER> » dans ce manuel pour unifier le fonctionnement du panneau de commande avec le fonctionnement de la télécommande.

Bornes arrière



1 Terminal <VARIABLE AUDIO OUT>
C'est la prise de signal de sortie audio envoyé au projecteur.

2 Terminal <VIDEO IN>
C'est la la prise des signaux vidéo en entrée.

3 Terminal <COMPUTER 1 IN>
C'est la prise d'entrée des signaux RVB, Composant (YP_BP_R/YC_BC_R) ou S-video.

4 Terminal <COMPUTER 2 IN>
C'est la prise d'entrée des signaux RVB.

5 Terminal <HDMI IN>
C'est la prise d'entrée des signaux HDMI.

6 Terminal <LAN>
Il s'agit de la borne LAN pour se connecter au réseau.

7 Terminal <USB B (DISPLAY)>
Ce terminal est utilisé pour connecter le projecteur à l'ordinateur avec un câble USB quand vous souhaitez utiliser la fonction affichage USB.

8 Terminal <USB A (VIEWER/WIRELESS)>
Lorsque vous utilisez la fonction Memory Viewer, insérer la clé USB directement à cette borne. (➡ page 73)
Insérez le module sans fil (N° de Modèle. ET-WML100) directement dans cette prise pour utiliser la fonction de réseau local sans fil. (➡ page 79)

9 Terminal <AUDIO IN 1>
C'est la prise d'entrée des signaux audio informatiques.

10 Terminal <AUDIO IN 2 (L/R)>
Il s'agit de la borne d'entrée des signaux audio Video, S-video et YP_BP_R/YC_BC_R.
Il existe une prise gauche (L) et une prise droite (R).

11 Terminal <SERIAL IN>
C'est le terminal compatible RS-232C pour contrôler de l'extérieur le projecteur en se connectant à un ordinateur.

12 Terminal <MONITOR OUT>>
C'est la prise de sortie des signaux RVB des prises <COMPUTER 1 IN> ou <COMPUTER 2 IN> vers un moniteur externe.
Cette prise envoie les signaux d'entrée correspondants lors de la sélection des prises Ordinateur 1 ou Ordinateur 2.

13 Terminal <MINI USB>
Lorsque vous utilisez la fonction interactive, cette prise sert à brancher le câble USB fourni à l'ordinateur.

Attention

- Quand un câble de réseau local est connecté directement au projecteur, la connexion au réseau doit être faite en intérieur.

Préparation de la télécommande

Insertion et retrait des piles

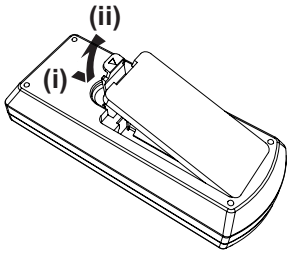


Fig. 1

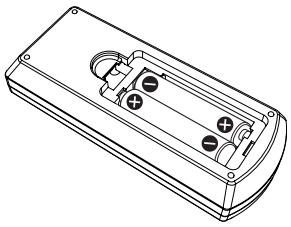


Fig. 2

1) Ouvrir le capot. (Fig. 1)

2) Insérer les piles et refermer le capot (Insérer le coté « ⊖ » en premier). (Fig. 2)

- Pour retirer les piles, suivre le processus inverse.

Utilisation de plusieurs projecteurs

Lorsque vous utilisez le système avec plusieurs projecteurs, vous pouvez commander tous les projecteurs simultanément ou chaque projecteur individuellement à l'aide d'une seule télécommande si un numéro d'identification unique est attribué à chaque projecteur.

Lorsque vous voulez définir le numéro ID, vous devez d'abord définir le numéro ID du projecteur, puis celui de la télécommande.

Le numéro ID d'usine par défaut de l'appareil (le projecteur et la télécommande) est réglé sur [TOUS], vous pouvez contrôler avec ce paramètre. Le cas échéant, veuillez régler le numéro ID de la télécommande et du projecteur.

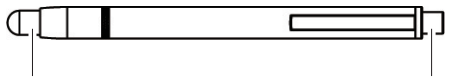
régler le numéro ID de la télécommande, veuillez se référer à la section « Réglage du numéro ID de la télécommande ». (➡ page 40)

Remarque

- Régler le numéro d'identification du projecteur à partir du menu [Étendre] → [Télécommande]. (➡ page 67)

Utilisation du crayon optique interactif

Présentation du crayon optique interactif



Installation et retrait des piles

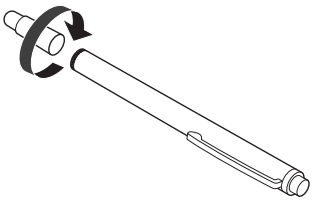


Figure 1

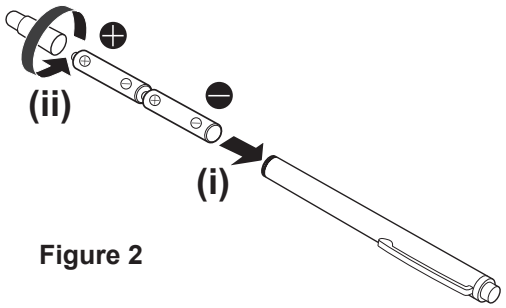


Figure 2

1) Tournez le capuchon du crayon dans le sens indiqué dans la figure 1.

2) Installez les piles dans le sens indiqué dans la figure 2 et tournez le capuchon du crayon dans la direction inverse pour le fermer.

- Retirez les piles dans l'ordre inverse de l'installation.

Utilisation du crayon

Lorsque vous pressez l'extrémité sur un écran dur, l'extrémité du crayon et la DEL du rayon infrarouge interne s'allument. Celui-ci est détecté par le capteur de rayon infrarouge de la façade du projecteur et l'emplacement de l'extrémité du crayon est calculé.

- Cliquez sur la touche d'alimentation pour la mise sous tension et vérifiez que la DEL intérieure est allumée en appuyant sur l'extrémité du crayon.
- Placez l'extrémité du crayon n'importe où sur l'écran et sélectionnez l'icône de la barre d'outils sur l'écran.
- Vous pouvez dessiner sur l'écran en appuyant à nouveau l'extrémité contre l'écran et en déplaçant le crayon.

Attention

- L'extrémité du crayon contient un capteur de contact, une pression ou une torsion de cette extrémité déclenchent donc la consommation de l'énergie des piles. Afin d'éviter une consommation inutile des piles au repos, appuyez sur la touche d'alimentation pour éteindre le crayon. (Appuyez sur l'extrémité du crayon afin de confirmer que la DEL ne s'allume pas.)

Chapitre 2 Prise en main

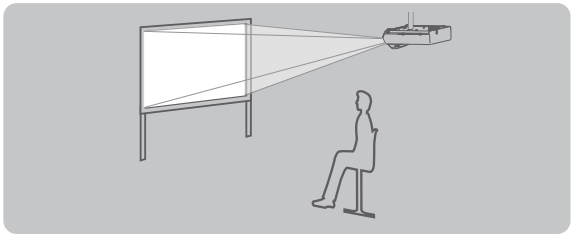
Ce chapitre décrit ce que vous devez effectuer avant l'utilisation du projecteur comme la configuration et les branchements.

Installation

Mode d'installation

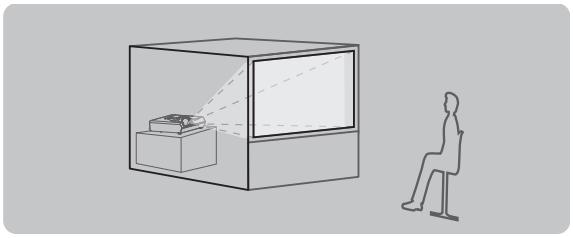
Il existe quatre façons de configurer le projecteur. Régler le menu de [Affichage] → [Méthode projection] (➡ page 49) en fonction du lieu de l'installation.

Montage au plafond et projection avant



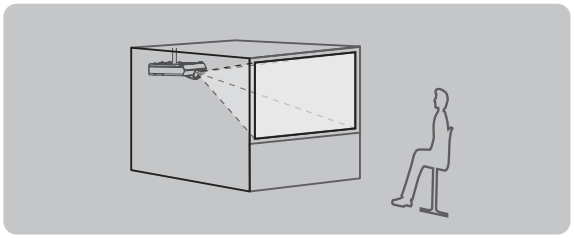
Option de menu	Méthode
[Méthode projection]	[Plafond/Avant]

Configuration sur un bureau ou au sol et projection arrière
(Utilisation de l'écran translucide)



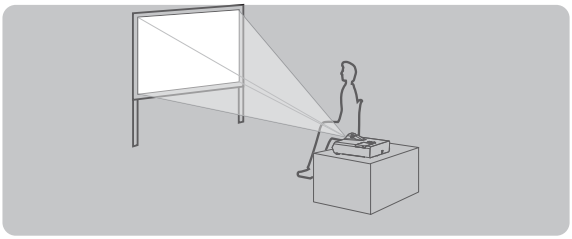
Option de menu	Méthode
[Méthode projection]	[Arrière]

Fixation au plafond et projection arrière
(Utilisation de l'écran translucide)



Option de menu	Méthode
[Méthode projection]	[Plafond/Arrière]

Configuration sur un bureau ou au sol et projection avant



Option de menu	Méthode
[Méthode projection]	[Avant]

Remarque

- La fonction interactive ne peut être utilisée lorsque vous projetez depuis l'arrière.

Pièces pour montage au plafond (en option)

Cette suspension nécessite un support de montage. S'assurer d'utiliser le support de fixation du projecteur avec la fixation au plafond pour plafond élevé ou des plafonds bas.

N° de Modèle.: ET-PKL100H (pour plafond élevé), ET-PKL100S (pour plafonds bas),
ET-PKL430B (Support de montage projecteur)

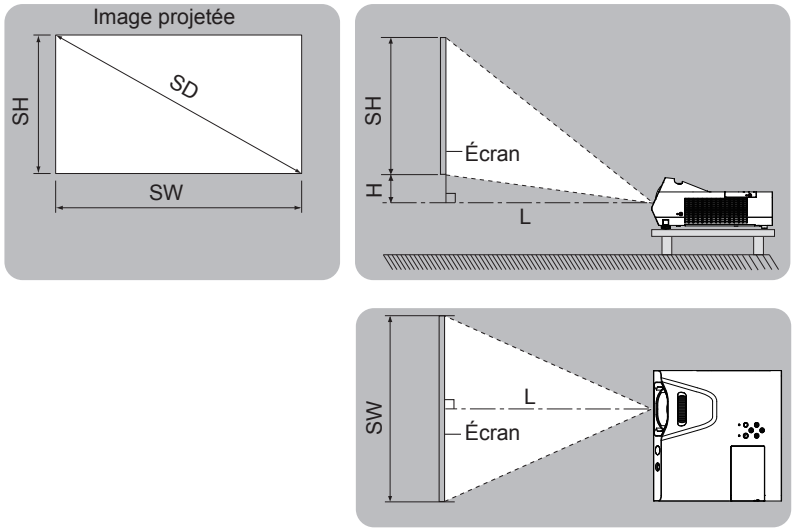
- Utiliser uniquement les suspensions spécifiées pour ce projecteur.
- Se reporter aux instructions d'installation pour le support au plafond pour l'installation du support et du projecteur.

Attention

- Pour garantir un fonctionnement optimum en sécurité du projecteur, l'installation du support au plafond doit être effectuée par votre revendeur ou un technicien qualifié.

Taille de l'écran et distance de projection

Se reporter à la taille de l'écran et aux distances de projection pour installer le projecteur. La taille de l'image et sa position peuvent être ajustées en fonction de la taille de l'écran et sa position.



L	Distance de projection (m)
SH	Hauteur de l'image (m)
SW	Largeur de l'image (m)
H	Distance du centre de la lentille à l'extrémité basse de l'image (m)
SD	Taille de l'image projetée (m)

Attention

- Avant l'installation, veuillez lire « Précautions d'emploi » (➡ page 12).

Distance de projection

Toutes les distances ci-dessous sont approximatives et peuvent varier légèrement en fonctions de mesures réelles. (Unité : m)

Taille de la projection	Rapport d'aspect 4:3		Rapport d'aspect 16:9		Rapport d'aspect 16:10	
Diagonale de l'écran (SD)	Distance de projection (L)	Position en hauteur (H)	Distance de projection (L)	Position en hauteur (H)	Distance de projection (L)	Position en hauteur (H)
1,27 (50")	0,55	0,108	0,50	0,145	0,48	0,108
1,52 (60")	0,67	0,129	0,60	0,174	0,59	0,129
1,78 (70")	0,79	0,151	0,71	0,203	0,69	0,151
2,03 (80")	0,91	0,172	0,82	0,232	0,80	0,172
2,29 (90")	1,02	0,194	0,92	0,262	0,90	0,194
2,54 (100")	1,14	0,215	1,03	0,291	1,00	0,215

Formules de distance de projection

Pour utiliser une taille d'écran qui ne figurent pas dans ce manuel, vérifier la taille SD de l'écran (m) et utiliser la formule respectivement du calcul de la distance de projection.

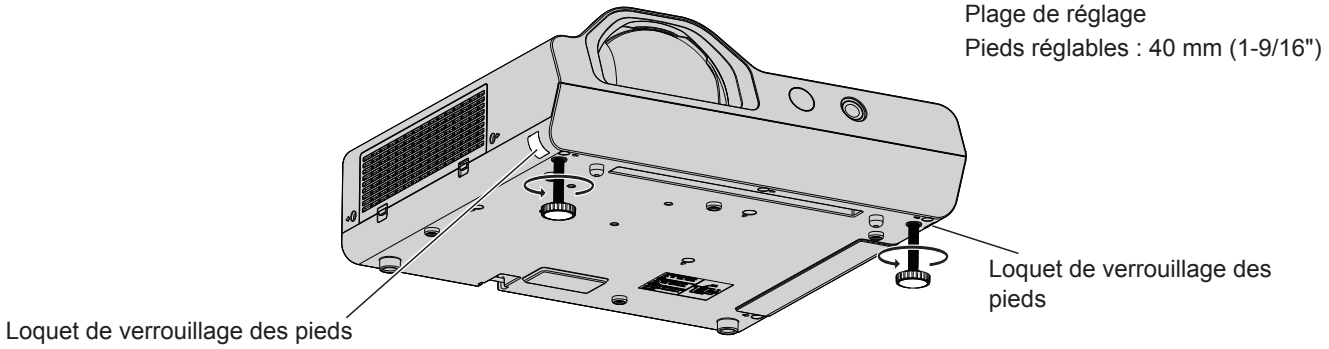
L'unité de l'ensemble des formules est m. (les valeurs obtenues par les formules de calcul qui suivent ont des arrondis.)

Si vous voulez calculer la distance de projection avec la taille de SD de l'image projetée (unité : pouce) par substitution, veuillez attribuer 0,0254 fois à la valeur de SD.

	Rapport d'aspect 4:3	Rapport d'aspect 16:9	Rapport d'aspect 16:10
Hauteur de l'écran (SH)	= 0,6 × SD	= 0,490 × SD	= 0,530 × SD
largeur de l'écran (SW)	= 0,8 × SD	= 0,872 × SD	= 0,848 × SD
Distance de projection (L)	= 0,4625 × SD - 0,0339	= 0,4188 × SD - 0,0339	= 0,4085 × SD - 0,0339

Ajustement des pieds réglables

Soulevez l'avant projecteur puis appuyez sur le verrou du pied avec votre doigt pour ajuster l'angle de projection vers le haut ou le bas. Retirez votre doigt pour verrouiller les pieds réglables.
Pour un réglage fin, faites tourner les pieds réglables.
Faites tourner les pieds réglables pour l'étendre comme montré dans la figure et fates-le tourner dans la direction opposée pour le rentrer.



Attention

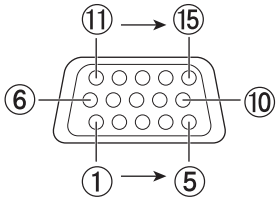
- L'air chaud sort par la sortie d'air quand la lampe est allumée. Ne pas toucher la sortie de l'air lors de l'ajustement des pieds.
- Si une distorsion keystone se produit sur l'image projetée, actionner [Trapèze] dans le menu [Étendre]. (➡ page 59)

Connexion

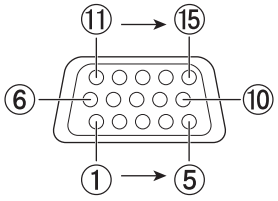
Avant connexion

- Avant de connecter, lire attentivement les instructions d'utilisation de l'appareil externe à raccorder.
- Éteindre par l'interrupteur d'alimentation des appareils avant de brancher les câbles.
- Prenez note des points suivants avant de brancher les câbles. Ne pas respecter ces consignes peut amener à des dysfonctionnements.
  - Lors de la connexion d'un câble à un appareil connecté au projecteur ou le projecteur lui-même, toucher les objets métalliques à proximité pour éliminer votre propre électricité statique avant d'intervenir.
  - Ne pas utiliser inutilement de longs câbles pour se connecter à un appareil connecté au projecteur ou au corps du projecteur. Plus le câble est long et plus il est susceptible de créer du bruit. Utiliser un un câble enroulé constitue une antenne et il peut créer un bruit parasite.
  - Lors de la connexion des câbles, connectez d'abord GND puis insérer la borne de raccordement du dispositif de raccordement au plus droit.
- Si aucun câble de connexion n'est fourni avec l'appareil ou si aucun câble optionnel n'est disponible pour le raccordement de l'appareil, préparer un câble de connexion au système adapté au dispositif.
- Les signaux vidéo contenant trop de parasites peuvent amener les images sur l'écran à vaciller ou onduler de manière aléatoire. Dans ce cas, un correcteur en base temps (TBC) doit être connecté.
- Le projecteur accepte les signaux vidéo, les signaux S-vidéo et les signaux YP_BP_R/YC_BC_R et les signaux RVB analogiques (signaux synchrones sont de niveau TTL), et le signal numérique.
- Certains modèles d'ordinateur ou certaines cartes graphiques ne sont pas compatibles avec le projecteur.
- Lors de l'utilisation de câbles longs pour connecter chaque équipement au projecteur, il est possible que l'image ne s'affiche pas correctement à moins d'utiliser un compensateur.
- Pour plus de détails sur les signaux vidéo par le projecteur, voir « Liste des signaux compatibles ». (➡ page 103)

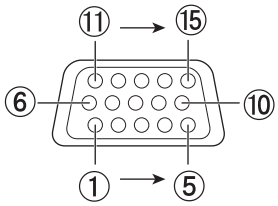
Attributions des broches et noms des signaux de la borne <COMPUTER 1 IN>

Vue extérieure	N° de broche	Noms des signaux	N° de broche	Noms des signaux
	①	R/P_R/S-C	⑨	+ 5 V
	②	G/Y/S-Y	⑩	GND
	③	B/P_B/-	⑪	GND
	④	-	⑫	Données DDC
	⑤	GND	⑬	HD/SYNC
	⑥	GND	⑭	VD
	⑦	GND	⑮	Horloge DDC
	⑧	GND		

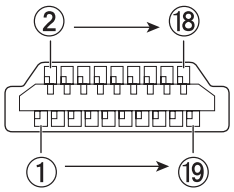
Attributions des broches et noms des signaux de la borne <COMPUTER 2 IN>

Vue extérieure	N° de broche	Noms des signaux	N° de broche	Noms des signaux
	①	R	⑨	+ 5 V
	②	G	⑩	GND
	③	B	⑪	-
	④	-	⑫	Données DDC
	⑤	GND	⑬	HD/SYNC
	⑥	GND	⑭	VD
	⑦	GND	⑮	Horloge DDC
	⑧	GND		

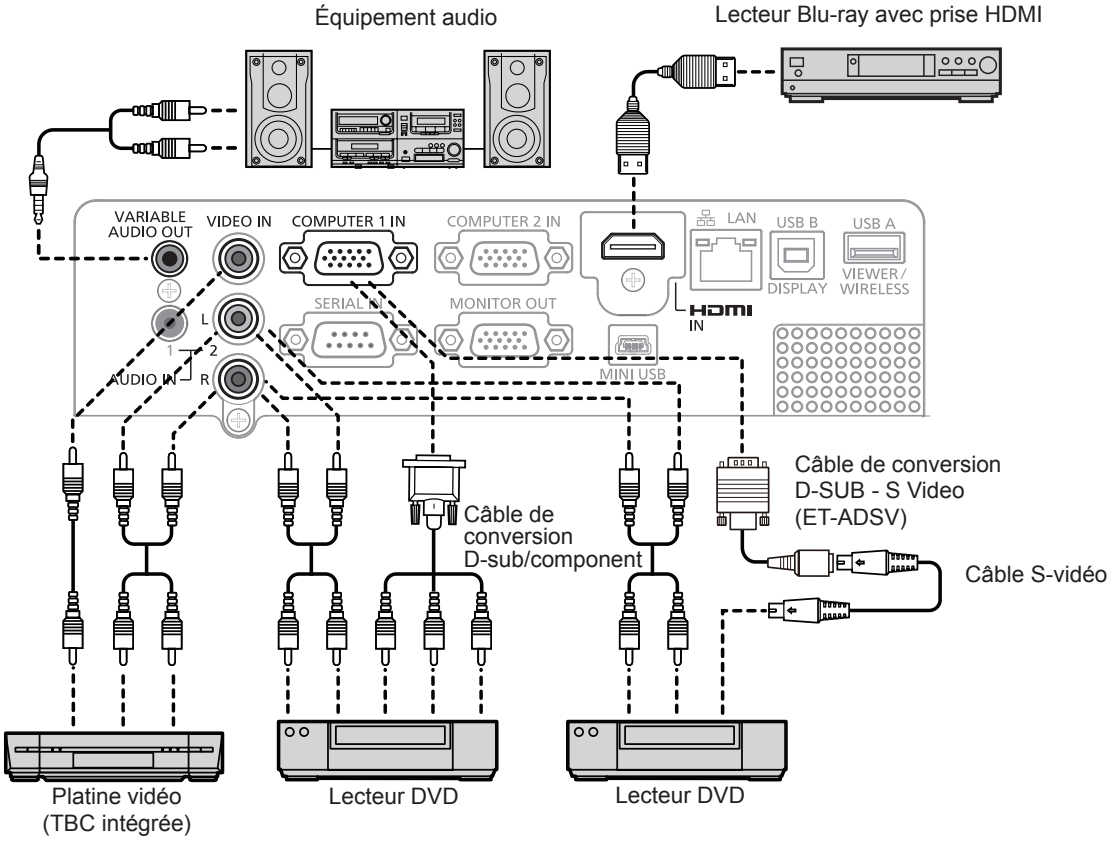
Attributions des broches et noms des signaux de la borne <MONITOR OUT>

Vue extérieure	N° de broche	Noms des signaux	N° de broche	Noms des signaux
	①	R	⑨	—
	②	G	⑩	GND
	③	B	⑪	—
	④	—	⑫	—
	⑤	GND	⑬	HD/SYNC
	⑥	GND	⑭	VD
	⑦	GND	⑮	—
	⑧	GND		

Attributions des broches et noms des signaux de la borne <HDMI IN>

Vue extérieure	N° de broche	Noms des signaux	N° de broche	Noms des signaux
Broches paires ② à ⑱  Broches impaires ① à ⑲	①	TMDS données 2 +	⑪	Protection horloge TMDS
	②	Protection données 2 TMDS	⑫	TMDS horloge −
	③	TMDS données 2−	⑬	CEC
	④	TMDS données 1 +	⑭	-
	⑤	Protection données 1 TMDS	⑮	SCL
	⑥	TMDS données 1−	⑯	SDA
	⑦	TMDS données 0 +	⑰	DDC/CEC GND
	⑧	Protection données 0 TMDS	⑱	+5 V
	⑨	TMDS données 0−	⑲	Détection hot-plug
	⑩	TMDS horloge +		

Exemple de connexion : Équipement AV



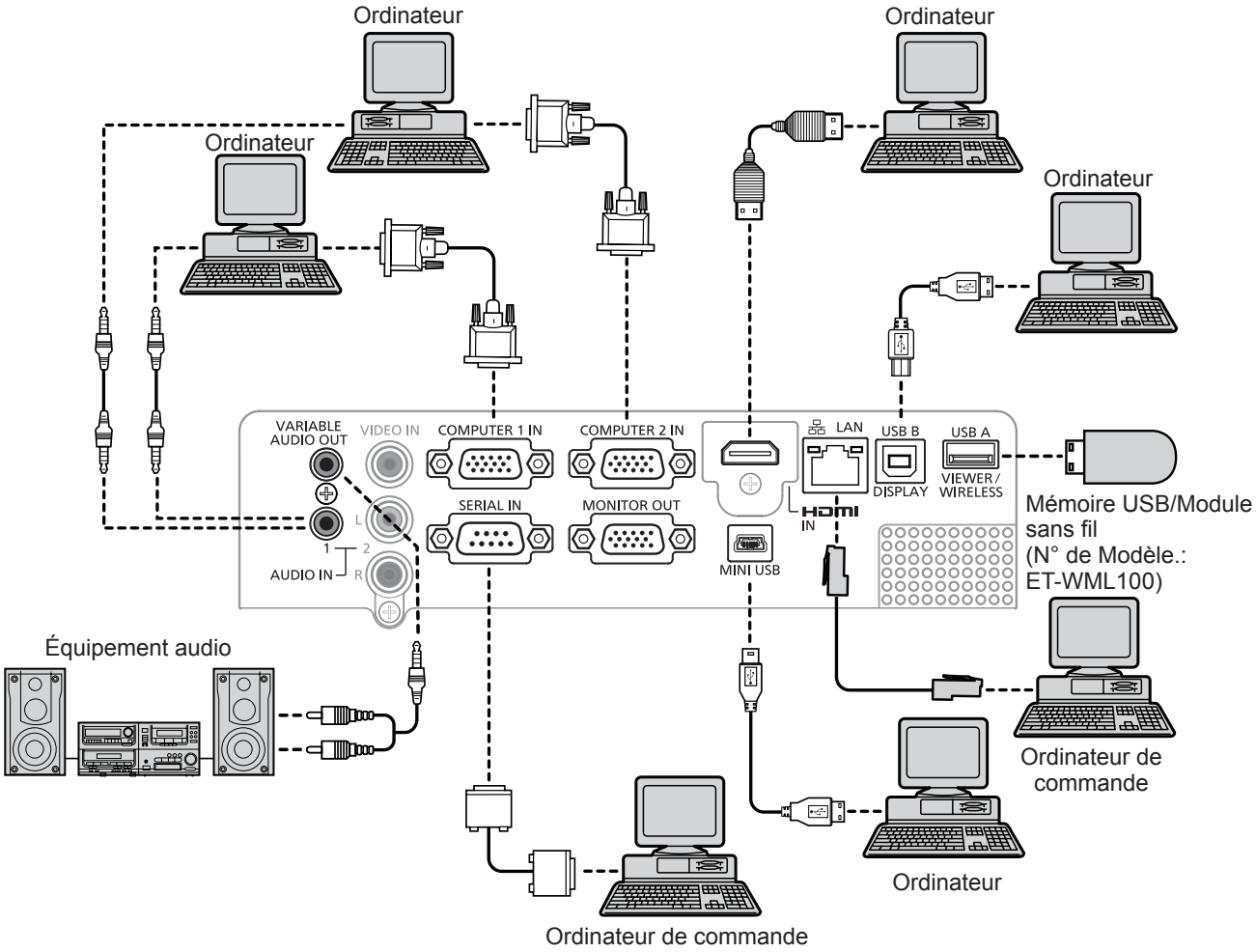
Attention

- Toujours utiliser une des options suivantes lors de la connexion d'un magnétoscope.
  - Un magnétoscope avec un correcteur de base temps (TBC).
  - Un correcteur de base temps (TBC) entre le projecteur et le magnétoscope.
- Si des signaux non standards sont connectés, l'image peut être déformée. Dans ce cas, connecter le correcteur de base temps (TBC) entre le projecteur et les périphériques externes.

Remarque

- Pour un câble HDMI, utilisez un câble HDMI haute vitesse conforme aux normes HDMI. Si un câble n'est pas conforme aux normes HDMI, les images peuvent être interrompues ou ne pas être affichées.
- Ce projecteur ne prend pas en charge la liaison VIERA Link (HDMI).
- Lorsque la borne <VARIABLE AUDIO OUT> est connectée avec le câble, le son ne sera pas émis par les enceintes.
- Lorsque le signal d'entrée est S-vidéo, le câble de conversion en option D-SUB - S Video (N° de Modèle.: ET-ADSV) est nécessaire.

Exemple de connexion : Ordinateurs



Attention

- Lors d'une connexion entre le projecteur et un ordinateur ou un périphérique externe, utiliser le cordon d'alimentation fourni avec chaque appareil et des câbles blindés disponibles dans le commerce.

Remarque

- En utilisation du projecteur avec un ordinateur avec la fonction de reprise (dernière mémoire), vous pouvez avoir à réinitialiser la fonction de reprise pour utiliser le projecteur.
- Lorsque la borne <VARIABLE AUDIO OUT> est connectée avec le câble, le son ne sera pas émis par les enceintes.
- Le signal vidéo de la prise DVD-D de l'appareil externe (tel qu'un ordinateur) est connectée à la prise <HDMI IN> avec un câble adaptateur, le menu [Réglages] → [Réglages HDMI] → [Son] est réglé sur [Ordinateur] (➡ page 56) et le signal audio est envoyé sur la prise <AUDIO IN 1>.

Chapitre 3 Fonctionnement de base

Ce chapitre décrit le fonctionnement de base au démarrage.

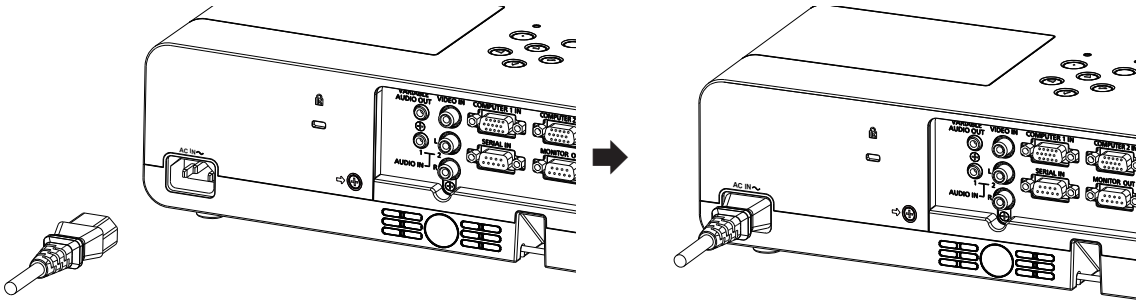
Mise sous tension/hors tension

Raccordement du cordon d'alimentation

S'assurer que le cordon d'alimentation fourni est solidement fixée au corps du projecteur pour l'empêcher d'être déplacé facilement. Pour plus de détails sur la manipulation du cordon d'alimentation, se reporter à « Avis important concernant la sécurité ! » (➡ page 2).

Attaches

1) Vérifier que la borne <AC IN> située à l'arrière du boitier du projecteur et celle du connecteur du cordon d'alimentation sont parfaitement branchées dans le sens correct.



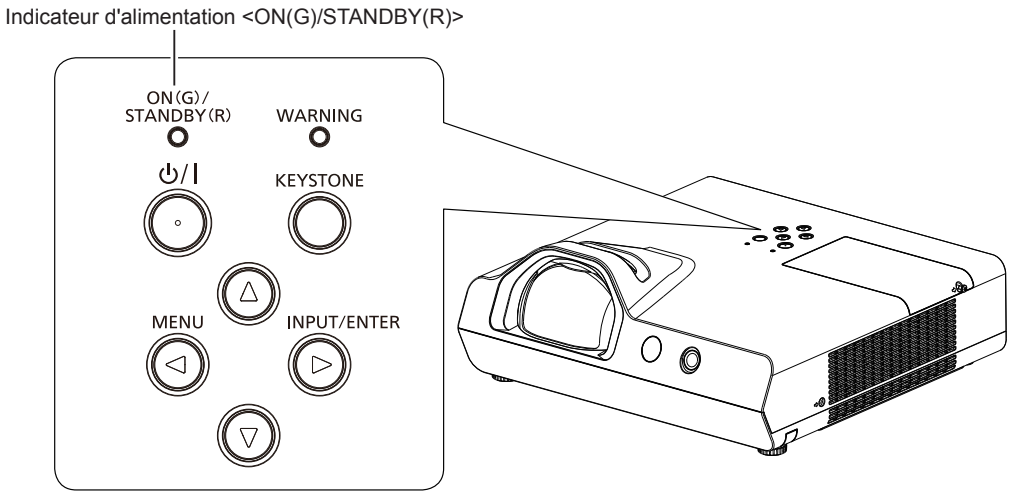
Retrait

1) S'assurer que le projecteur est en mode veille, et retirer la fiche d'alimentation de la prise.

2) Enlever le connecteur du cordon d'alimentation de la borne <AC IN>.

Indicateur d'alimentation

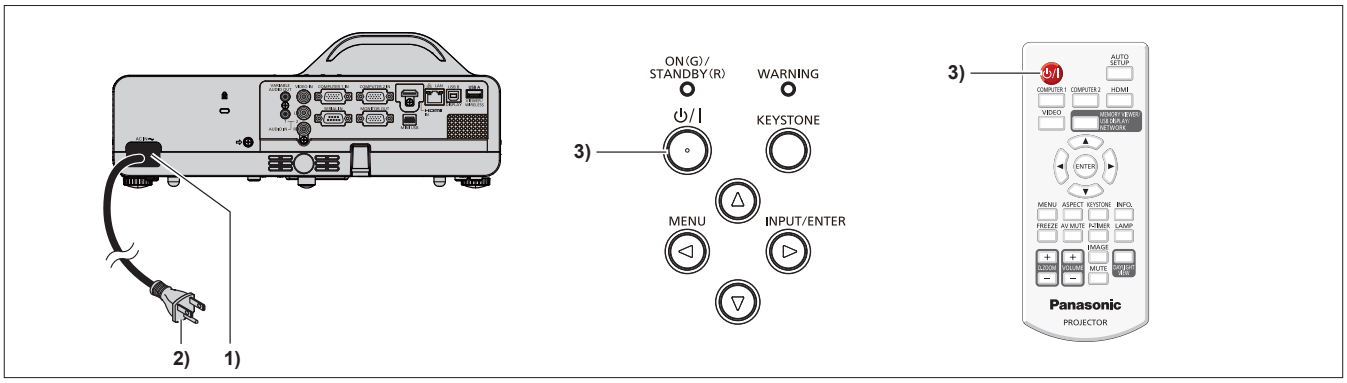
L'indicateur d'alimentation <ON(G)/STANDBY(R)> informe sur l'état de l'alimentation. Vérifier l'état de l'indicateur d'alimentation <ON(G)/STANDBY(R)> avant d'utiliser le projecteur.



État indicateur		Statut
Aucun éclairage		Le projecteur est éteint. (Le cordon d'alimentation est débranché.)
Rouge	Éclairage	Le projecteur est éteint. (en mode veille).
	Clignotant	Le projecteur est en préchauffage après sa mise sous tension. Le projecteur est mode de projection au bout d'un certain temps.
		Le projecteur se refroidit. L'alimentation est coupée après un certain temps. (Modifications apportées au mode de veille.)
Vert	Éclairage	Projection.
	Clignotant	Le projecteur est en mode prêt à fonctionner avec extinction automatique.
Orange	Éclairage	Une défaillance intérieure est détectée. (Avertissement)
	Clignotant	La température interne du projecteur est anormalement élevée. (Avertissement)

Mettre le projecteur sous tension

Avant d'allumer le projecteur, s'assurer du raccordement adapté de tous les autres appareils. (➡ pages 28)



1) Brancher le cordon d'alimentation sur le boitier du projecteur.

2) Brancher le cordon d'alimentation à une prise.

- L'indicateur de l'alimentation <ON(G)/STANDBY(R)> s'allume en rouge et le projecteur passe en mode veille.

3) Appuyez sur la touche de <⏻/❙> de mise sous tension sur le panneau de contrôle ou sur la télécommande.

- L'indicateur de l'alimentation <ON(G)/STANDBY(R)> clignote en rouge, après un certain temps les lumières s'allument en vert. (Le réglage d'usine par défaut du [Mode veille] est [Mode eco].)
- L'écran de démarrage apparaît sur l'écran et le compte à rebours démarre, l'image est projetée sur l'écran après le compte à rebours.

Remarque

- Pendant le compte à rebours, toutes les touches sont inopérantes à l'exception de la touche d'alimentation <⏻/❙>.
- SI le [Mode veille] est réglé sur [Normale], le témoin d'alimentation <ON(G)/STANDBY(R)> s'allume vert à l'allumage du projecteur.

Un écran de saisie du code PIN s'affiche

Si le [Code PIN] du projecteur a été réglé, l'écran d'entrée de code PIN est affiché à la fin de l'écran de démarrage. Veuillez entrer un code PIN et suivre les étapes suivantes.

1) Appuyez sur la touche <ENTER>.

2) Appuyez sur ▲▼ pour sélectionner le nombre de 0 à 9.

3) Appuyez sur la touche <ENTER>.

- Le nombre choisi change vers ∗, et le curseur va à l'image suivante.

4) Répéter les étapes ci-dessus pour entrer un numéro à trois chiffres.

- Déplacez le curseur sur [Confirmer] une fois choisi un nombre à trois chiffres.

5) Appuyez sur la touche <ENTER>.

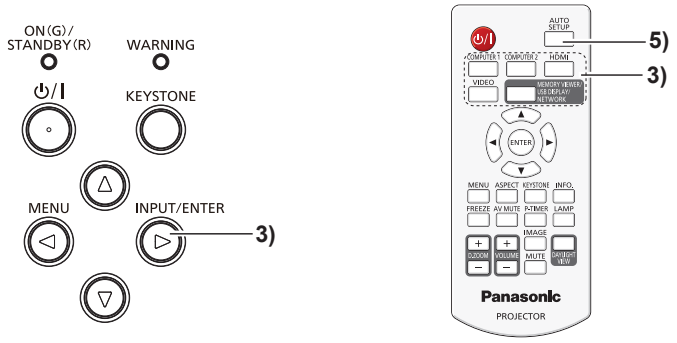
- L'image sera projetée à l'écran.

Remarque

- Lorsque [Verrouillage code PIN] est réglé sur [On] dans le menu [Sécurité], l'écran d'entrée du code PIN est affiché après l'écran de démarrage. Le projecteur s'éteint automatiquement si un code PIN incorrect est entré ou en l'absence d'opération pendant 3 minutes.
- Si vous souhaitez corriger ce chiffre, appuyez sur <MENU> pour le réinitialiser, puis le ré-entrer.
- Appuyez sur la touche <ENTER> après avoir déplacé le curseur sur [Annuler] pour réinitialiser tous les chiffres.
- Si vous avez entré un chiffre incorrect, le chiffre (∗) deviendra rouge et se réinitialisera, puis ré-entrer un chiffre.
- Le code PIN par défaut est « 111 ».

Faire réglages et sélections

Il est recommandé que les images soient projetées en continu pendant au moins 30 minutes avant une mise au point ajustée.



1) Régler grossièrement la netteté de l'image. (➡ page 35)

2) Modifier les paramètres du menu [Affichage] → [Méthode projection] en fonction du mode d'installation. (➡ page 49)

- Se reporter à « Navigation dans le menu » (➡ page 42) pour le fonctionnement de l'écran de menu.

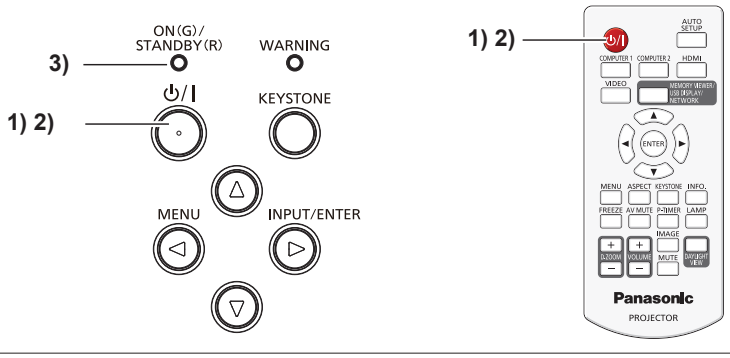
3) Appuyez sur <INPUT/ENTER> sur le panneau de commande ou de la sélection d'entrée (<COMPUTER 1>, <COMPUTER 2>, <HDMI>, <VIDEO>, <MEMORY VIEWER/USB DISPLAY/NETWORK>) sur la télécommande pour sélectionner le signal d'entrée.

4) Régler l'inclinaison avant et arrière du projecteur avec les pieds réglables. (➡ page 27)

5) Appuyez sur la touche <AUTO SETUP> de la télécommande.

6) Faire le point avec la bague de mise au point.

Éteindre le Projecteur



1) Appuyez sur la touche de <⏻/❙> de mise sous tension sur le panneau de contrôle ou sur la télécommande.

- Le message suivant apparaît.

Éteindre ?

2) Appuyez sur la touche de <⏻/❙> de mise sous tension sur le panneau de commande ou sur la télécommande une nouvelle fois.

- La projection de l'image s'arrête et le indicateur d'alimentation <ON(G)/STANDBY(R)> clignote en rouge. (Le ventilateur continue de fonctionner.)

3) Attendre jusqu'à ce que le indicateur d'alimentation <ON(G)/STANDBY(R)> s'allume en rouge.

- Le projecteur se met en mode veille lorsque le voyant d'alimentation <ON(G)/STANDBY(R)> s'allume en rouge.

Remarque

- Quand l'indicateur de mise sous tension <ON(G)/STANDBY(R)> clignote en rouge, la lampe est refroidie et le projecteur ne peut plus être activé. Attendre jusqu'à ce que le indicateur d'alimentation <ON(G)/STANDBY(R)> s'éclaire en rouge pour allumer le projecteur.
- Au moment d'emballer le projecteur pour le transport et le stockage, veuillez assurez-vous que chaque voyant est éteint.

Projection

Vérifier les connexions des périphériques (➡ page 28) et le branchement du cordon d'alimentation (➡ page 32) et mettre sous tension (➡ page 33) pour enclencher le projecteur. Sélectionner l'image et ajuster l'état de l'image.

Sélection du signal d'entrée

Sélectionner un signal d'entrée.

1) Appuyez sur <INPUT/ENTER> sur le panneau de commande ou sur la sélection d'entrée (<COMPUTER 1>, <COMPUTER 2>, <HDMI>, <VIDEO> ou <MEMORY VIEWER/USB DISPLAY/NETWORK>) sur la télécommande.

- L'image du signal d'entrée de la borne sélectionnée est projetée.

Attention

- Les images peuvent ne pas être correctement projetées selon l'appareillage connecté et le DVD, le lecteur video, etc branché. Sélectionner un format système adapté au signal d'entrée dans le menu [Affichage] → [Système] (➡ page 49).
- Vérifier le rapport d'aspect de l'écran et l'image puis sélectionner le format d'image optimal sur le menu [Affichage] → [Aspect] (➡ page 48).

Comment ajuster l'état de l'image

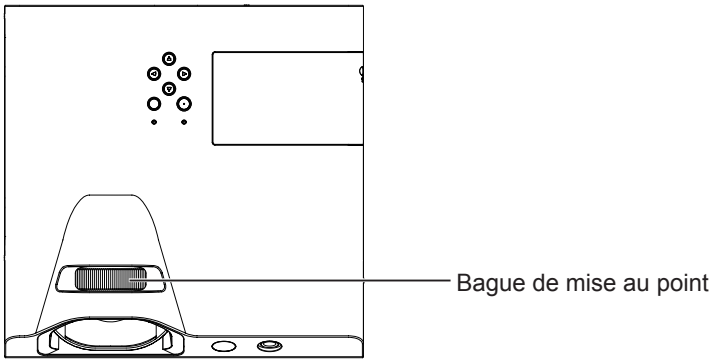
Lors de la mise en place du projecteur pour la première fois ou à un nouvel emplacement, il faut effectuer les opérations suivantes.

1) Ajuster l'angle de projection.

- Installer le projecteur sur une surface plane et en parallèle de l'écran pour obtenir une surface sur l'écran de projection rectangulaire.
- Si l'écran est incliné vers le bas, déployer les pieds réglables et réglez l'écran de projection de sorte à obtenir une surface rectangulaire.
- Pour plus de détails, voir « Ajustement des pieds réglables » (➡ page 27).

2) Réglage de la mise au point.

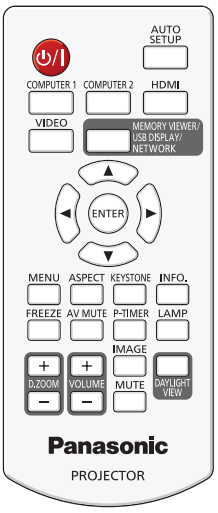
- Tournez la bague de mise au point pour régler la netteté de l'image projetée.



Remarque

- Il est recommandé que les images soient projetées en continu pendant au moins 30 minutes avant la mise au point.
- Si vous modifiez la mise au point, vous pouvez devoir ajuster la taille de l'image en modifiant la distance entre l'écran et la machine.
- Si une distorsion Trapèze se produit, voir le menu [Étendre] → [Trapèze] (➡ page 59).

Fonctionnalités de base avec la télécommande



Utilisation de la fonction de configuration automatique

La recherche d'entrée, le réglage PC auto (pendant l'entrée de signaux à partir d'un ordinateur) et la correction keystone automatique fonctionnent en même temps.

La fonction de réglage automatique de l'ordinateur peut être utilisée pour ajuster automatiquement la résolution, la phase horaire et la position de l'image quand des signaux analogiques RVB avec des images bitmap (signaux d'ordinateur) en entrée. Obtenir des images avec des bordures blanches lumineuses et à fort contraste des caractères en noir et blanc est recommandé quand la fonction de réglage automatique de l'ordinateur fonctionne. Éviter de fournir des images comportant des demi-teintes ou des gradations telles que des photographies et des graphiques informatiques.

Touche AUTO SETUP

1) Appuyez sur la touche <AUTO SETUP> de la télécommande.

Remarque

- Pour plus de détails, se reporter au menu [Étendre] → [Réglages auto] (➡ page 57).
- L'ajustement automatique peut ne pas fonctionner selon le modèle de l'ordinateur et le signal d'entrée.
- Les images peuvent être interrompues pendant quelques secondes lors du réglage automatique, mais cela ne constitue pas un dysfonctionnement.
- Si vous appuyez sur n'importe quelle touche de la télécommande pendant le réglage automatique, le réglage automatique sera annulée.
- Si l'on utilise la fonction de réglage automatique avec des images animées, le réglage peut ne pas s'effectuer correctement même pour un signal RVB qui peut utiliser le réglage automatique.

Commutation du signal d'entrée

Vous pouvez commuter les signaux d'entrée à projeter.

Touches COMPUTER 1, COMPUTER 2, HDMI, VIDEO, MEMORY VIEWER/ USB DISPLAY/ NETWORK

1) Appuyez sur les touches (<COMPUTER 1>, <COMPUTER 2>, <HDMI>, <VIDEO> ou <MEMORY VIEWER/USB DISPLAY/NETWORK>) de la télécommande.

- Appuyez sur <INPUT/ENTER> sur le panneau de commande pour afficher le guide d'entrée, appuyer ▲▼ pour sélectionner la source d'entrée, puis <ENTER>.

<COMPUTER 1>	Appuyez sur ce bouton pour sélectionner l'entrée Ordinateur 1/Composant.
<COMPUTER 2>	Basculer sur entrée Ordinateur 2.
<HDMI >	Bascule sur l'entrée HDMI.
<VIDEO>	Appuyez sur le bouton pour sélectionner l'entrée Vidéo/S-vidéo.
<MEMORY VIEWER/USB DISPLAY/ NETWORK>	Appuyez sur ce bouton pour sélectionner l'entrée Memory Viewer/Affichage USB/Réseau.

Remarque

- Pour plus de détails sur la fonction Memory Viewer se reporter à « Fonction Memory Viewer » (➡ page 73).
- Pour plus de détails sur la fonction affichage USB se reporter à « Fonction de affichage USB » (➡ page 76).

Changer la proportion de l'image.

Vous pouvez changer les rapports de proportion en fonction du signal d'entrée.

Touche ASPECT

1) Appuyez sur la touche <ASPECT> de la télécommande.

Remarque

- Pour plus de détails, se reporter au menu [Affichage] → [Aspect] (➡ page 48).

Utilisation de la distorsion keystone et des fonctions de correction pour un écran incurvé

Vous pouvez corriger la distorsion trapézoïdale et la courbe de distorsion de l'image projetée.

Touche KEYSTONE

1) Appuyez sur la touche <KEYSTONE> de la télécommande.

- Vous pouvez également appuyez sur <KEYSTONE> sur le panneau de commande.
- L'écran de sélection de la fonction de correction trapézoïdale est affiché.

[H/V Keystone]	Sélectionnez cette option lorsque le trapèze de l'image projetée est déformé.
[Correction d'angle]	Sélectionnez cette option lorsque les quatre coins de l'image projetée sont déformés.
[Correction courbée]	Sélectionnez cette option quand la linéarité n'est pas uniforme ou si l'image projetée présente une déformation courbe.
[Réinitialiser la valeur]	Remettre les valeurs corrigées aux valeurs d'usine par défaut.

2) Appuyez sur ▲▼ pour sélectionner [H/V Keystone], [Correction d'angle], [Correction courbée] ou [Réinitialiser la valeur].

3) Appuyez sur la touche <ENTER>.

- L'écran de réglage individuel de la fonction sélectionnée s'affiche.

4) Appuyez sur ▲▼◀▶ pour le réglage.

Remarque

- Pour plus de détails, se reporter au menu [Étendre] → [Trapèze] (➡ page 59).
- Appuyez sur <KEYSTONE> sur le panneau de commande ou de la télécommande lorsque l'écran de réglage individuel de [H/V Keystone], [Correction d'angle] ou [Correction courbée] s'affiche et qui changera comme suit.
  - [H/V Keystone] ⇨ [Correction d'angle] (en haut à gauche) ⇨ [Correction d'angle] (en haut à droite) ⇨ [Correction d'angle] (en bas à droite) ⇨ [Correction d'angle] (en bas à gauche) ⇨ [Correction courbée Gain X/Y] ⇨ [Correction courbée décalage X] ⇨ [Correction courbée décalage Y] ⇨ [H/V Keystone] ⇨...

Utilisation de la fonction information

Cette fonction permet d'afficher le statut du projecteur.

Touche INFO.

1) Appuyez sur la touche <INFO.> de la télécommande.

- L'écran [Info.] s'affiche.
- Lorsque l'écran [Info.] est rappelé au moyen de la touche <INFO.> de la télécommande, le menu à l'écran ne peut pas être utilisé.

2) Appuyez à nouveau sur la touche <INFO.>.

- L'écran [Info.] disparaît.

Remarque

- Pour plus de détails, se reporter au menu [Info.] (➡ page 71).

Utilisation de la fonction Arrêt sur image

Vous pouvez geler l'image projetée et couper le son temporairement, quel que soit l'état de la lecture sur un appareil externe.

Touche FREEZE

1) Appuyez sur la touche <FREEZE> de la télécommande.

- La vidéo est mise en pause et l'audio est mis en silencieux. L'icône est affichée sur l'écran pendant arrêt sur image.

2) Appuyez à nouveau sur la touche <FREEZE>.

- La lecture de la vidéo reprend et l'audio est réactivé.

Remarque

- Quand il n'y a pas de signal d'entrée, l'opération clé est invalide et l'icône apparaîtra.

Utilisation de la fonction Arrêt temporaire

Si vous n'utilisez pas le projecteur pendant un certain laps de temps, pendant une pause lors d'une réunion par exemple, vous pouvez éteindre temporairement l'audio et la vidéo.

Touche AV MUTE

1) Appuyez sur la touche <AV MUTE> de la télécommande.

- L'audio et vidéo s'éteignent.

2) Appuyez à nouveau sur la touche <AV MUTE>.

- L'audio et la vidéo démarrent.

Utilisation de la fonction de présentation de la minuterie

Vous pouvez utiliser la fonction Minuteur.
Présentations, etc peuvent être effectuées lors de la vérification du temps écoulé.

Touche P-TIMER

1) Appuyez sur la touche <P-TIMER> de la télécommande.

- Le comptage du temps démarre.
- Le temps écoulé est affiché en bas à droite de l'image projetée.

2) Appuyez à nouveau sur la touche <P-TIMER>.

- Le comptage du temps s'arrête.

3) Appuyez à nouveau sur la touche <P-TIMER>.

- La présentation du minuteur est finie.

Commuter l'alimentation de la lampe

Cette fonction vous permet de changer l'alimentation de la lampe.

Touche LAMP

1) Appuyez sur la touche <LAMP> de la télécommande.

- La commutation se fera à chaque fois que vous appuyez sur la touche [(Normale)] → [(Mode eco 1)] → [(Mode eco 2)].

Remarque

- Pour plus de détails, vous référer au menu [Réglages] → [Contrôle de la lampe] (➡ page 54).

Utilisation de la fonction zoom numérique

(Seulement pour une informatique basée sur l'image (RVB) et des signaux d'entrée en HDMI)
Vous pouvez agrandir la zone centrale. Vous pouvez également modifier l'emplacement de la zone à agrandir.

Touches

1) Appuyez sur les touches <D.ZOOM +> ou < D.ZOOM -> de la télécommande.

- L'écran de réglage individuel [D.zoom] s'affiche.
- Appuyez sur ▲▼◀▶ de la télécommande pour déplacer la position d'affichage pendant le zoom.

Écran de réglage individuel de [D.zoom]	Opération	Réglage	Plage de réglage
D. zoom 0	Appuyez sur la touche <D.ZOOM +>	Augmente le grossissement.	0 ~ 33
	Appuyez sur la touche <D.ZOOM ->	Réduit le grossissement.	
Lorsque l'écran est affiché et l'image étendue.	Appuyez sur la touche ▲▼.	Déplace la zone vers le haut ou le bas.	-
	Appuyez sur la touche ◀▶.	Déplace la zone vers la gauche ou la droite.	

Remarque

- Si les signaux d'entrée changent pendant un [D. zoom], la valeur de réglage du zoom numérique est perdue.
- Quand il n'y a pas de signal d'entrée, l'opération clé est invalide et l'icône ☒ apparaîtra.
- Vous pouvez également appuyer sur les touches ▲▼◀▶ du panneau de commande pour déplacer la position d'affichage pendant un zoom.

Commande du volume de l'enceinte

Vous pouvez régler le volume de la sortie audio du haut-parleur intégré et de la prise <VARIABLE AUDIO OUT>.

Touches

1) Appuyez sur les touches <VOLUME +> ou < VOLUME -> de la télécommande.

<VOLUME +>	Augmente le volume.
<VOLUME ->	Diminue le volume.

Changer de Mode d'image

Cette fonction vous permet de changer le mode image.

Touche

1) Appuyez sur la touche <IMAGE> de la télécommande.

- Cela changera chaque fois que vous appuyez sur la touche [Dynamique] → [Standard] → [Cinéma] → [Tableau d'école (Vert)] → [Colorboard] → [Image d'utilisateur] → [Dynamique] →....

Remarque

- Pour plus de détails, vous référer au menu [Réglage de la couleur] → [Mode d'image] (➡ page 50).

Utilisation de la fonction Muet

Le son du haut-parleur intégré ou de la prise <VARIABLE AUDIO OUT> est coupé temporairement.

Touche

1) Appuyez sur la touche <MUTE> de la télécommande.

- L'audio est désactivé.

2) Appuyez à nouveau sur la touche <MUTE>.

- L'audio est ré-activé.

Utilisation de la fonction Daylight View Lite

La fonction Daylight View Lite améliore l'éclat de l'image même dans le cas d'une projection sous une forte lumière.

Touche

1) Appuyez sur la touche <DAYLIGHT VIEW> de la télécommande.

- La fonction Daylight View Lite est commutée active/inactive à chaque pression sur la touche.

Remarque

- Pour plus de détails, vous référer au menu [Réglage de la couleur] → [Daylight View] (➡ page 52).

Réglage des identificateurs de télécommande

Lorsque vous utilisez le système avec plusieurs projecteurs, vous pouvez commander tous les projecteurs simultanément ou chaque projecteur individuellement à l'aide d'une seule télécommande si un numéro d'identification unique est attribué à chaque projecteur.

Après avoir défini le numéro d'identification du projecteur, configurer le même numéro d'identification pour la télécommande.

Il y a 7 codes d'identification différents (TOUS, Code 1 ~ Code 6), le numéro d'identification initiale est [TOUS].

Touches

1) Les numéros d'identification du projecteur sont entrés en appuyant sur la touche <IMAGE> une fois à six fois tout en maintenant appuyé le touche <MENU>.

- Le nombre de fois que vous appuyez sur la touche <IMAGE> correspond au numéro d'identification désiré. Le nombre de pression sur la touche <IMAGE> est le suivant :
  Code 1 = une fois, code 2 = deux fois, code 3 = 3 fois, code 4 = 4 fois, code 5 = 5 fois, code 6 = 6 fois.
- Le code d'identification est modifié lorsque le touche <MENU> est relâché.

Attention

- Le numéro ID défini sur la télécommande sera enregistré à moins qu'il ne soit redéfini. Il sera toutefois effacé si vous laissez les piles de la télécommande se décharger. Redéfinissez le même numéro ID lors du remplacement des piles.

Remarque

- Régler le numéro d'identification du projecteur à partir du menu [Étendre] → [Télécommande]. (➡ page 67)
- Le code d'identification revient à [TOUS] (par défaut) en appuyant sur <MENU> et <IMAGE> en même temps pendant 5 secondes ou plus.
- Si <IMAGE> est actionné 7 fois ou plus, l'opération n'est pas valide, le code d'identification ne peut pas être modifié.

Chapitre 4 Réglages

Ce chapitre décrit les réglages et les ajustements que vous pouvez effectuer dans le menu à l'écran.

Navigation dans le menu

Le menu à l'écran (Menu) permet d'effectuer divers réglages et ajustements du projecteur.

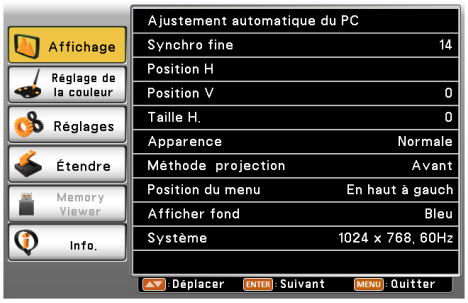
Navigation dans le menu

Procédure

Touche MENU

1) Appuyez sur <MENU> de la télécommande ou du panneau de commande.

- L'écran du menu principal apparaît.



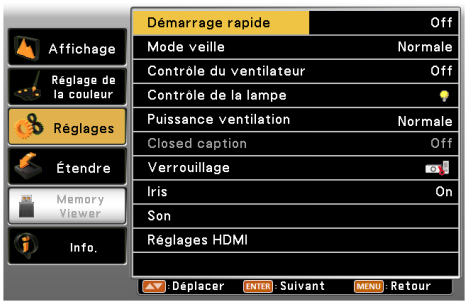
2) Appuyez sur ▲▼ pour sélectionner une option du menu principal.

- L'élément sélectionné prend la couleur orange.

3) Appuyez sur la touche <ENTER>.

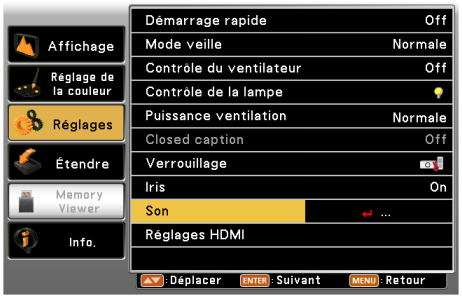
- Le sous-menu est affiché et ses éléments deviennent sélectionnables.

(il n'y a pas de menu inférieur de sous le sous-menu)



- Veuillez exécuter l'étape 4).

(il n'y a pas de menu inférieur de sous le sous-menu)



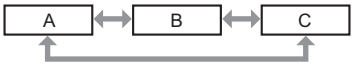
- S'il existe un menu inférieur sous le sous-menu, ↵ ... est affiché. (a excepción de [Système] en menú [Affichage])
- Euillez exécuter l'étape 7).

4) Appuyez sur ▲▼ sélectionner un élément de sous-menu, appuyez sur la touche <ENTER>.

- Si le sous-menu sélectionné peut être réglé ou ajusté, ◆ est affiché.

5) Appuyez sur ▲▼ pour commuter ou ajuster des réglages.

- Certains éléments changent dans l'ordre suivant à chaque pression de ▲▼.



6) Appuyez sur les touches <ENTER> ou <MENU>.

- Les paramètres modifiés ou la valeur ajustée sont confirmés.

7) Appuyez sur ▲▼ sélectionner un élément de sous-menu, appuyez sur la touche <ENTER>.

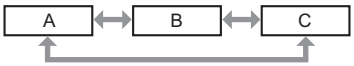
- Passe au niveau suivant de l'écran de menu.

8) Appuyez sur les touche <ENTER>.

- Si l'élément sélectionné peut être réglé ou ajusté, ⬍ est affiché.

9) Appuyez sur ▲▼ pour commuter ou ajuster des réglages.

- Certains éléments changent dans l'ordre suivant à chaque pression de ▲▼.



- L'élément sélectionné sera affiché par avec une coche ☑.

10) Appuyez sur les touches <ENTER> ou <MENU>.

- Les paramètres modifiés ou la valeur ajustée sont confirmés.

Remarque

- Une pression sur la touche <MENU> lorsque l'écran du menu est affiché rappelle le menu précédent ou sort de l'écran de menu.
- Certains éléments peuvent ne pas être ajustés ou utilisés avec certains formats de signaux reçus par le projecteur. Les éléments du menu qui ne peuvent pas être ajustés ou utilisés sont affichés en caractères grisés et ne pourront pas être sélectionnés.
- Certains éléments peuvent être ajustés même si les signaux ne sont pas reçus.
- Pour les éléments de menu, se reporter à « Menu principal » (➡ page 43) et « Sous-menu » (➡ page 44).

Menu principal

Les éléments suivants sont dans le menu principal.
Lorsqu'un de ces éléments est sélectionné, l'écran passe au menu de sélection de ce sous-menu.

Éléments du menu principal		Page
	[Affichage]	47
	[Réglage de la couleur]	50
	[Réglages]	53
	[Étendre]	57
	[Memory Viewer]	69
	[Info.]	71

Sous-menu

L'écran du sous-menu du menu principal sélectionné apparaît et vous pouvez y régler et ajuster les divers éléments.

[Affichage]

Élément du sous-menu	Valeurs d'usine par défaut	Page
[Ajustement automatique du PC]*1	-	47
[Synchro fine]*1	-	47
[Position H]*1	-	47
[Position V]*1	-	48
[Taille H.]*1	-	48
[Aspect]	[Normale]	48
[Méthode projection]	[Avant]	49
[Position du menu]	[En haut à gauche]	49
[Afficher fond]	[Bleu]	49
[Système]	-	49

*1 Seulement pour des signaux informatiques.

[Réglage de la couleur]

Élément du sous-menu	Valeurs d'usine par défaut	Page
[Mode d'image]	[Standard]	50
[Contraste]	[32]	50
[Luminosité]	[32]	50
[Couleur]*1	[32]	51
[Teinte]*1	[32]	51
[Température de couleur]*2	[Médium]	51
[Rouge]	[32]	51
[Vert]	[32]	51
[Bleu]	[32]	51
[Netteté]	[8]	52
[Daylight View]	[Off]	52

*1 Uniquement pour les signaux vidéo, S-video et composantes
*2 Uniquement pour les signaux informatiques et HDMI

Remarque

- Les valeurs d'usine par défaut risquent de varier selon le mode image.

[Réglages]

Élément du sous-menu	Valeurs d'usine par défaut	Page
[Démarrage rapide]	[Off]	53
[Mode veille]	[Mode eco]	53
[Contrôle du ventilateur]	[Off]	53
[Contrôle de la lampe]	[(Normale)]	54
[Puissance ventilation]	[Normale]	54
[Closed caption]	[Off]	54
[Verrouillage]	[(Off)]	55
[Iris]	[On]	55
[Son]	-	55
[Réglages HDMI]	-	56

[Étendre]

Élément du sous-menu	Valeurs d'usine par défaut	Page
[Langue]	[English]	57
[Réglages auto]	-	57
[Trapèze]	[Mémoriser]	59
[Logo]	-	61
[Sécurité]	-	63
[Extinction automatique]	[Extinction]	65
[Compteur du filtre]	-	65
[Échantillon test]	[Off]	66
[Réseau]	-	66
[Télécommande]	[TOUS]	67
[Réglages d'usine]	-	68

[Memory Viewer]

Élément du sous-menu	Valeurs d'usine par défaut	Page
[Réglage des diapositives]	-	69
[Effet de transition des diapositives]	[Glisser vers la droite]	69
[Ordre de tri]	[Tri par nom]	69
[Rotation]	[Pas de rotation]	69
[Ajustement adapté]	[Off]	70
[Répéter]	[Off]	70
[Appliquer]	-	70

[Info.]

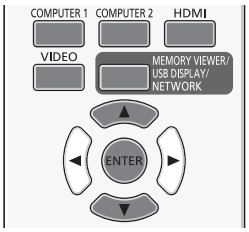
Détails (➡ page 71)

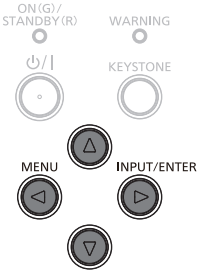
Remarque

- Certains éléments peuvent ne pas être ajustés ou utilisés avec certains formats de signaux reçus par le projecteur. Les éléments du menu qui ne peuvent pas être ajustés ou utilisés sont affichés en caractères grisés et ne pourront pas être sélectionnés.
- Les éléments du sous-menu et les réglages par défaut diffèrent selon la prise d'entrée sélectionnée.

Menu Entrée

Pour sélectionner la source d'entrée directement en appuyant sur les touches de sélection de la télécommande ou pour sélectionner la source d'entrée sur l'écran Entrée en appuyant sur la <INPUT/ENTER> sur le panneau de commande.





Commutation du signal d'entrée

Quand utiliser la télécommande

1) Appuyez sur (<COMPUTER 1>, <COMPUTER 2>, <HDMI>, <VIDEO> ou <MEMORY VIEWER/USB DISPLAY/NETWORK>) sur la télécommande.

- Le signal d'entrée sélectionné est projeté.

<COMPUTER 1>	Appuyez sur ce bouton pour sélectionner l'entrée Ordinateur 1/Composant.
<COMPUTER 2>	Bascule sur entrée Ordinateur 2.
<HDMI >	Bascule sur l'entrée HDMI.
<VIDEO>	Appuyez sur le bouton pour sélectionner l'entrée Vidéo/S-vidéo.
<MEMORY VIEWER/ USB DISPLAY/ NETWORK>	Appuyez sur ce bouton pour sélectionner l'entrée Memory Viewer/Affichage USB/Réseau.

Quand utiliser le panneau de contrôle

1) Appuyez sur la touche <INPUT/ENTER>.

- L'écran Entrée est affiché.

2) Appuyez sur ▲▼ pour sélectionner une option puis appuyez sur le bouton <ENTER>.

- Le signal d'entrée sélectionné est projeté.

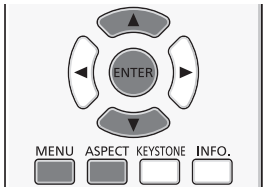
Remarque

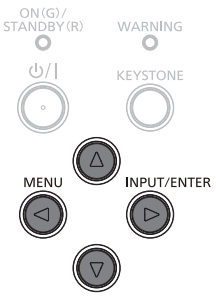
- Un logiciel de transmission d'images fixes « Presenter Light » (➡ page 81) ou « VueMagic » (➡ page 82) est requis pour la projection de l'entrée [Réseau].

Menu [Affichage]

Sur l'écran du menu, choisir [Affichage] dans le menu principal et sélectionner un élément du sous-menu.
Se reporter à « Navigation dans le menu » (➡ page 42) pour le fonctionnement de l'écran de menu.

- Après avoir sélectionné l'élément, appuyez sur ▲▼ pour le configurer.





[Ajustement automatique du PC]

(Seulement pour un signal d'entrée informatique)

Avec des signaux en entrée de l'ordinateur (RVB), l'image peut être déplacée vers le haut, le bas, la gauche ou la droite, comme un scintillement, appuyez sur <AUTO SETUP> pour ajuster [Synchro fine], [Position H], [Position V] et [Taille H.] automatiquement à l'optimum. Régler l'image pour l'optimiser et correspondre avec l'environnement audio-visuel dans lequel le projecteur est utilisé.

1) Appuyez sur ▲▼ pour sélectionner [Ajustement automatique du PC].

2) Appuyez sur la touche <ENTER>.

- [Patientez] s'affiche, la fonction Ajustement automatique du PC sera exécutée.

Remarque

- Le projecteur exécute Ajustement automatique du PC automatiquement à la première application d'un signal informatique au projecteur.
- L'ajustement automatique peut ne pas fonctionner selon le modèle de l'ordinateur et le signal d'entrée.
- [Ajustement automatique du PC] Ne peut pas être utilisé lorsque [480i], [576i], [480p], [576p], [720p], [1080i] ou [1080p] est sélectionné dans l'écran [Affichage] → [Système], ou lorsque le signal provient de la borne <HDMI IN>.

[Synchro fine]

(Seulement pour un signal d'entrée informatique)

Vous pouvez effectuer ce réglage afin d'obtenir une image optimale si elle clignote ou si ses contours bavent.

1) Appuyez sur ▲▼ pour sélectionner [Synchro fine].

2) Appuyez sur la touche <ENTER>.

3) Appuyez sur ▲▼ pour régler le niveau.

- La valeur d'ajustement va de 0 à +31. Ajustez pour obtenir un minimum d'interférences.

Remarque

- Certains signaux peuvent ne pas être réglables.
- La valeur optimale ne peut être obtenue si la sortie de l'ordinateur source est instable.
- Dans le cas de la projection d'un signal avec une fréquence de signal d'horloge de point de 162 MHz ou supérieure, le bruit peut ne pas disparaître même si [Synchro fine] est ajusté.
- [Synchro fine] n'est pas modifiable avec un signal numérique en entrée.

[Position H]

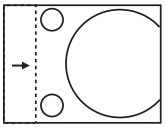
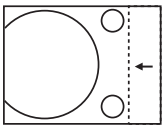
(Seulement pour un signal d'entrée informatique)

Déplace la position de l'image horizontalement si cette position projetée sur l'écran est décalée même quand la position relative du projecteur et de l'écran sont correctes.

1) Appuyez sur ▲▼ pour sélectionner [Position H].

2) Appuyez sur la touche <ENTER>.

3) Appuyez sur ▲▼ pour régler horizontalement la position de l'image.

Orientation	Opération	Réglage	
Ajustement horizontal (gauche et droite)	Appuyez sur la touche ▲.	L'image se déplace vers la droite.	
	Appuyez sur la touche ▼.	L'image se déplace vers la gauche.	

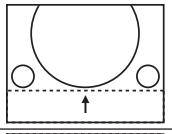
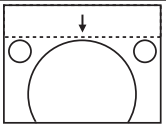
Remarque

- [Position H] n'est pas disponible lorsque l'image est étendue dans la fonction de zoom numérique.

[Position V]

(Seulement pour un signal d'entrée informatique)
Déplace la position de l'image verticalement si cette position projetée sur l'écran est décalée même quand la position relative du projecteur et de l'écran sont correctes.

1) **Appuyez sur ▲▼ pour sélectionner [Position V].**
2) **Appuyez sur la touche <ENTER>.**
3) **Appuyez sur ▲▼ pour régler verticalement la position de l'image.**

Orientation	Opération	Réglage	
Réglage vertical (haut et bas)	Appuyez sur la touche ▲.	L'image se déplace vers le haut.	
	Appuyez sur la touche ▼.	L'image se déplace vers le bas.	

Remarque

- [Position V] n'est pas disponible lorsque l'image est étendue dans la fonction de zoom numérique.

[Taille H.]

(Seulement pour un signal d'entrée informatique)
Utilisez cette fonction pour ajuster et minimiser l'effet de parasites causé par la projection de motifs composés de bandes verticales. La projection d'un dessin à rayures verticales peut créer des motifs cycliques (bruit). Ajustez pour obtenir un minimum d'interférences.

1) **Appuyez sur ▲▼ pour sélectionner [Taille H.].**
2) **Appuyez sur la touche <ENTER>.**
3) **Appuyez sur ▲▼ pour régler le niveau.**
   - La valeur d'ajustement va de -15 à +15.

Attention

- Régler cette option avant [Synchro fine].

[Aspect]

Permet à l'image de s'adapter à la taille de l'écran tout en maintenant le format du signal entrant.

1) **Appuyez sur ▲▼ pour sélectionner [Aspect].**
2) **Appuyez sur la touche <ENTER>.**
3) **Appuyez sur ▲▼ pour changer les éléments.**
   - Les éléments changent chaque fois que vous appuyez sur la touche.

[Normale]	Permet à l'image de s'adapter à la taille de l'écran tout en maintenant le format du signal entrant.
[Large]	Projette l'image au format 16:9.

Remarque

- Lorsque les entrées Memory Viewer, Affichage USB ou Réseau sont sélectionnées, [Aspect] ne peut pas être sélectionné.

[Méthode projection]

Définit la méthode de projection en fonction du statut d'installation du projecteur.
Changer la méthode de projection si l'affichage à l'écran est à l'envers ou inversé.

1) Appuyez sur ▲▼ pour sélectionner [Méthode projection].

2) Appuyez sur la touche <ENTER>.

3) Appuyez sur ▲▼ pour changer les éléments.

- Les éléments changent chaque fois que vous appuyez sur la touche.

[Avant]	Lors de l'installation du projecteur sur un bureau, etc. devant l'écran.
[Arrière]	Lors de l'installation du projecteur sur un bureau, etc. derrière l'écran (avec un écran translucide).
[Plafond/Avant]	Lors de l'installation du projecteur en face de l'écran en utilisant le support plafond pour projecteurs (en option).
[Plafond/Arrière]	Lors de l'installation du projecteur derrière l'écran (avec un écran translucide) en utilisant le support plafond pour projecteurs (en option).

[Position du menu]

Définit la position de l'écran du menu (OSD).

1) Appuyez sur ▲▼ pour sélectionner [Position du menu].

2) Appuyez sur la touche <ENTER>.

3) Appuyez sur ▲▼ pour modifier la position du menu.

- Les éléments changent chaque fois que vous appuyez sur la touche.
  [En haut à gauche] → [En haut à droite] → [Centre] → [En bas à gauche] → [En bas à droite] → [En haut à gauche] →...

[Afficher fond]

Sélectionne le fond d'écran lorsqu'aucun signal d'entrée n'est détecté.

1) Appuyez sur ▲▼ pour sélectionner [Afficher fond].

2) Appuyez sur la touche <ENTER>.

3) Appuyez sur ▲▼ pour changer les éléments.

- Les éléments changent chaque fois que vous appuyez sur la touche.

[Bleu]	Toute la zone de projection apparaît en bleu.
[Noir]	Toute la zone de projection apparaît en noir.

[Système]

Le régler pour faire correspondre la résolution des signaux d'entrée d'ordinateur. Réglez le système de couleur des signaux vidéo/S-vidéo.

1) Appuyez sur ▲▼ pour sélectionner [Système].

2) Appuyez sur la touche <ENTER>.

- L'écran [Système] est affiché.

3) Appuyez sur ▲▼ pour sélectionner le système désiré.

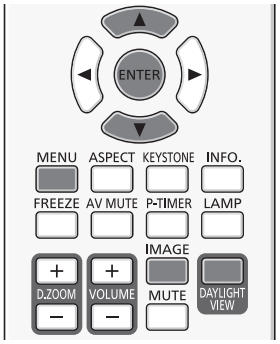
- Les éléments changent chaque fois que vous appuyez sur la touche.

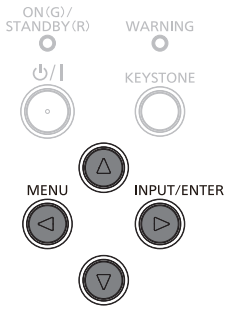
Source d'entrée	Mode	Description
Pour des signaux RVB	**[1024 x 768, 60 Hz], etc**	Affiche le nom du signal correspondant.
	[Auto]	Quand il n'y a pas de signal d'entrée compatible avec le signal à partir d'un ordinateur connecté sur le projecteur, le réglage PC auto. s'enclenche et [Auto] est affiché sur le système. Si les images ne sont pas projetées correctement, ajuster manuellement les paramètres en fonction de votre ordinateur.
Pour le signal Video/S-video	**[Auto]**	Le projecteur sélectionne automatiquement le système de couleurs du signal d'entrée. Régler [PAL-M] manuellement.
	[PAL]/[SECAM]/[NTSC]/ [NTSC443]/[PAL-M]/ [PAL-N]/[PAL60]	Définit le système de couleur manuellement quand l'image ne s'affiche pas correctement dans [Auto].

4) Appuyez sur la touche <ENTER>.

Menu [Réglage de la couleur]

Sur l'écran du menu, choisir [Réglage de la couleur] du menu principal et sélectionner un élément du sous-menu.
Se reporter à « Navigation dans le menu » (➡ page 42) pour le fonctionnement de l'écran de menu.
- Après avoir sélectionné l'élément, appuyez sur ▲▼ pour le configurer.





[Mode d'image]

L'utilisateur a la possibilité de commuter le mode image pour choisir le plus adapté à la source des images, ainsi qu'à l'environnement d'utilisation du projecteur.

1) Appuyez sur ▲▼ pour sélectionner [Mode d'image].

2) Appuyez sur la touche <ENTER>.

3) Appuyez sur ▲▼ pour changer les éléments.

- Les éléments changent chaque fois que vous appuyez sur la touche.

[Dynamique]	Le rendement lumineux est maximisé pour l'utilisation dans des zones lumineuses.
[Standard]	L'image convient aux images animées en général.
[Cinéma]	L'image est adaptée aux sources de type film.
[Tableau d'école (vert)]	L'image est adaptée à la projection sur un tableau noir (tableau vert) comme dans une classe d'école.
[Colorboard]	L'image est adaptée à la projection sur un tableau de couleur. Pour sélectionner [Colorboard], appuyez sur <ENTER>, l'écran [Colorboard] s'affiche. Pour sélectionner [Rouge], [Bleu], [Vert] ou [Jaune], et appuyez sur <ENTER>.
[Image d'utilisateur]	La qualité d'image est affichée après le réglage manuel de [Réglage de la couleur].

4) Appuyez sur la touche <ENTER>.

[Contraste]

Il est possible d'ajuster le contraste des couleurs.

1) Appuyez sur ▲▼ pour sélectionner [Contraste].

2) Appuyez sur la touche <ENTER>.

3) Appuyez sur ▲▼ pour régler le niveau.

Opération	Réglage	Plage de réglage
Appuyez sur la touche ▲.	Éclaircit l'écran et rend la couleur de l'image plus intense.	0 ~ +63
Appuyez sur la touche ▼.	Obscurcit l'écran et rend la couleur de l'image plus claire.	

Attention

- Régler d'abord [Luminosité] en cas de besoin de réglage de [Luminosité] et [Contraste].

[Luminosité]

Il est possible d'ajuster les parties sombres (noires) de l'image projetée.

1) Appuyez sur ▲▼ pour sélectionner [Luminosité].

2) Appuyez sur la touche <ENTER>.

3) Appuyez sur ▲▼ pour régler le niveau.

Opération	Réglage	Plage de réglage
Appuyez sur la touche ▲.	Permet d'augmenter la luminosité des zones sombres (noires) des images.	0 ~ +63
Appuyez sur la touche ▼.	Permet de réduire la luminosité des zones sombres (noires) des images.	

[Couleur]

(Uniquement pour les signaux vidéo, S-video et composantes)
Vous pouvez ajustez la saturation des couleurs de l'image projetée.

1) Appuyez sur ▲▼ pour sélectionner [Couleur].

2) Appuyez sur la touche <ENTER>.

3) Appuyez sur ▲▼ pour régler le niveau.

Opération	Réglage	Plage de réglage
Appuyez sur la touche ▲.	Améliore la richesse des couleurs.	0 ~ +63
Appuyez sur la touche ▼.	Diminue la richesse des couleurs.	

[Teinte]

(Uniquement pour les signaux composantes et NTSC/NTSC4.43/PAL60 lors de l'entrée de signaux vidéo ou S-video)
Il est possible de régler la couleur de la peau sur l'image projetée.

1) Appuyez sur ▲▼ pour sélectionner [Teinte].

2) Appuyez sur la touche <ENTER>.

3) Appuyez sur ▲▼ pour régler le niveau.

Opération	Réglage	Plage de réglage
Appuyez sur la touche ▲.	Ajoute du vert aux tonalités de peau.	0 ~ +63
Appuyez sur la touche ▼.	Ajoute une nuance rouge violet aux tonalités de peau.	

[Température de couleur]

(Uniquement pour les signaux informatiques et HDMI)
Vous pouvez commuter la température de couleur si les zones blanches de l'image projetée sont bleuâtres ou rougeâtres.

1) Appuyez sur ▲▼ pour sélectionner [Température de couleur].

2) Appuyez sur la touche <ENTER>.

3) Appuyez sur ▲▼ pour changer les éléments.

- Les éléments changent chaque fois que vous appuyez sur la touche.

[Haut]	Devient bleuâtre à [Haut]. Devient rougeâtre à [Bas]. Sélectionne la couleur naturelle appropriée.
[Médium]	
[Bas]	

[Rouge]/[Vert]/[Bleu]

Vous pouvez régler la balance des blancs.

1) Appuyez sur ▲▼ pour sélectionner [Rouge]/[Vert]/[Bleu].

2) Appuyez sur la touche <ENTER>.

3) Appuyez sur ▲▼ pour régler le niveau.

Menu	Opération	Réglage	Plage de réglage
[Rouge]	Appuyez sur la touche ▲.	Approfondir les tons rouges.	0 ~ +63
	Appuyez sur la touche ▼.	Éclaircir les tons rouges.	
[Vert]	Appuyez sur la touche ▲.	Approfondir les tons verts.	0 ~ +63
	Appuyez sur la touche ▼.	Éclaircir les tons verts.	
[Bleu]	Appuyez sur la touche ▲.	Approfondir les tons bleus.	0 ~ +63
	Appuyez sur la touche ▼.	Éclaircir les tons bleus.	

[Netteté]

Il est possible d'ajuster la netteté de l'image projetée.

1) Appuyez sur ▲▼ pour sélectionner [Netteté].

2) Appuyez sur la touche <ENTER>.

3) Appuyez sur ▲▼ pour régler le niveau.

Opération	Réglage	Plage de réglage
Appuyez sur la touche ▲.	Les contours sont plus nets.	0 ~ +15
Appuyez sur la touche ▼.	Les contours sont adoucis.	

[Daylight View]

La fonction Daylight View Lite améliore l'éclat de l'image même dans le cas d'une projection sous une forte lumière.

1) Appuyez sur ▲▼ pour sélectionner [Daylight View].

2) Appuyez sur la touche <ENTER>.

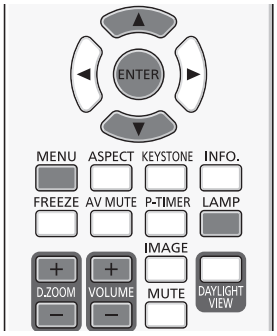
3) Appuyez sur ▲▼ pour changer les éléments.

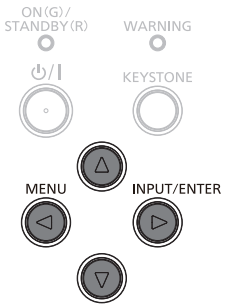
- Les éléments changent chaque fois que vous appuyez sur la touche.
- Appuyez sur la touche <DAYLIGHT VIEW> de la télécommande. (➡ page 40)

[On]	Active Daylight View Lite.
[Off]	Désactive Daylight View Lite.

Menu [Réglages]

Sur l'écran du menu, choisir [Réglages] dans le menu principal et sélectionner un élément du sous-menu.
Se reporter à « Navigation dans le menu » (➡ page 42) pour le fonctionnement de l'écran de menu.
- Après avoir sélectionné l'élément, appuyez sur ▲▼ pour le configurer.





[Démarrage rapide]

Définir la méthode de démarrage quand le cordon secteur est branché dans la prise secteur.

1) Appuyez sur ▲▼ pour sélectionner [Démarrage rapide].

2) Appuyez sur la touche <ENTER>.

3) Appuyez sur ▲▼ pour changer les éléments.
- Les éléments changent chaque fois que vous appuyez sur la touche.

[Off]	Démarre en mode veille.
[On]	La projection démarre immédiatement.

Remarque

- Lorsque vous ne désactivez pas le projecteur dans la procédure de « Éteindre le Projecteur » (➡ page 34), la fonction de Démarrage ne fonctionnera pas correctement.

[Mode veille]

Définit la consommation électrique pendant la veille. Changez le réglage en utilisant ou pas la fonction réseau.

1) Appuyez sur ▲▼ pour sélectionner [Mode veille].

2) Appuyez sur la touche <ENTER>.

3) Appuyez sur ▲▼ pour changer les éléments.
- Les éléments changent chaque fois que vous appuyez sur la touche.

[Mode eco]	Limite certaines fonctions en mode veille pour réduire la consommation électrique.
[Normale]	Ne limite pas la fonction réseau et les communications série même en veille.

Remarque

- Si [Mode veille] est réglé sur [Mode eco], vous ne pouvez pas utiliser les fonctions réseau et quelques commande de RS-232C.

[Contrôle du ventilateur]

Changez le réglage en fonction de l'altitude à laquelle vous utilisez le projecteur.

1) Appuyez sur ▲▼ pour sélectionner [Contrôle du ventilateur].

2) Appuyez sur la touche <ENTER>.

3) Appuyez sur ▲▼ pour changer les éléments.
- Les éléments changent chaque fois que vous appuyez sur la touche.

[Off]	Projecteur utilisé à une altitude inférieure à 1 400 m (4 593').
[On 1]	Projecteur utilisé à une altitude supérieure à 1 400 m (4 593') et inférieure à 2 700 m (8 858').
[On 2]	Projecteur utilisé à une altitude supérieure à 2 700 m (8 858') et inférieure à 3 000 m (9 843').

Remarque

- Le réglage est [Off] si le projecteur est à une altitude inférieure à 1 400 m (4 593'). Il est réglé sur [On 1] pour utiliser le projecteur à une altitude supérieure à 1 400 m (4 593') et inférieure à 2 700 m (8 858'). Il est réglé sur [On 2] pour utiliser le projecteur à une altitude supérieure à 2 700 m (8 858') et inférieure à 3 000 m (9 843'). Ne pas respecter cette consigne peut raccourcir la durée de vie des éléments internes et causer des dysfonctionnements.
- Ne placez pas le projecteur à une altitude supérieure à 3 000 m (9 843') ou supérieure, cela peut raccourcir la durée de vie des organes internes et provoquer des défauts de fonctionnement.
- Lorsque le réglage est [On 1] ou [On 2], le bruit du ventilateur devient plus fort et sa vitesse augmente.

[Contrôle de la lampe]

Commute la luminosité de la lampe en fonction de l'environnement de fonctionnement du projecteur ou de l'utilisation.

1) Appuyez sur ▲▼ pour sélectionner [Contrôle de la lampe].

2) Appuyez sur la touche <ENTER>.

3) Appuyez sur ▲▼ pour changer les éléments.

- Les éléments changent chaque fois que vous appuyez sur la touche.
- Appuyez sur la touche <LAMP> de la télécommande. (➡ page 38)

[(Normale)]	Sélectionnez cette option pour une luminosité plus élevée.
[(Mode eco 1)]	Sélectionnez cette option si une luminosité plus élevée n'est pas nécessaire.
[(Mode eco 2)]	Sélectionne quand la luminance diminue plus que ce qu'[(Mode eco 1)] a besoin.

Remarque

- Réglez-le sur [(Mode eco 2)] plutôt que [(Mode eco 1)], réglez-le sur [(Mode eco 1)] plutôt que [(Normale)], quand vous voulez réduire la consommation électrique, prolonger la durée de vie de la lampe et réduire le bruit de fonctionnement.

[Puissance ventilation]

Changer la vitesse du ventilateur de refroidissement lorsque l'appareil est éteint et pour raccourcir le temps de refroidissement.

1) Appuyez sur ▲▼ pour sélectionner [Puissance ventilation].

2) Appuyez sur la touche <ENTER>.

3) Appuyez sur ▲▼ pour changer les éléments.

- Les éléments changent chaque fois que vous appuyez sur la touche.

[Normale]	Utilisez ce paramètre normalement.
[60 s]	Utilisez ce réglage lorsqu'une courte période de refroidissement est nécessaire.
[0 s]	Les ventilateurs de refroidissement s'arrêtent immédiatement après la mise hors tension.

Remarque

- Quand il est réglé sur [0 s], vous ne pouvez pas redémarrer le projecteur immédiatement après la mise hors tension. La lampe reste très chaude et doit être refroidie, il faut donc parfois attendre plus longtemps que d'habitude avant de pouvoir rallumer la lampe.
- Si le réglage est [60 s], la vitesse des ventilateurs de refroidissement est plus élevée et le bruit du moteur est plus fort qu'avec le réglage [Normale] après l'extinction.

[Closed caption]

(Seulement pour l'entrée NTSC)

Configuration des sous-titres codés.

1) Appuyez sur ▲▼ pour sélectionner [Closed caption].

2) Appuyez sur la touche <ENTER>.

3) Appuyez sur ▲▼ pour changer les éléments.

- Les éléments changent chaque fois que vous appuyez sur la touche.

[Off]	Les sous-titres ne sont pas affichés.
[CC1]	Affiche les données CC1.
[CC2]	Affiche les données CC2.
[CC3]	Affiche les données CC3.
[CC4]	Affiche les données CC4.

Remarque

- Le sous-titrage est une fonction qui affiche des informations texte de signaux vidéo principalement utilisé en Amérique du Nord. Les sous-titres peuvent ne pas être affichés en fonction des appareils connectés ou leur contenu.
- [Closed caption] ne peut être sélectionné qu'avec un signal NTSC.
- Si [Closed caption] est réglé sur un élément, sauf pour [Off], la luminosité de l'image peut être modifiée en fonction des périphériques externes ou du contenu utilisé des sous titres correspondant à la connexion.
- Les sous-titres codés ne s'affichent pas lorsque l'écran de menu est affiché.

[Verrouillage]

Active/désactive le fonctionnement des touches du panneau de commande et de la télécommande.

1) Appuyez sur ▲▼ pour sélectionner [Verrouillage].

2) Appuyez sur la touche <ENTER>.

3) Appuyez sur ▲▼ pour changer les éléments.

- Les éléments changent chaque fois que vous appuyez sur la touche.

[(Off)]	Active le fonctionnement des touches du panneau de commande ou de la télécommande.
[(Projecteur)]	Désactive les touches sur le panneau de commande.
[(Télécommande)]	Désactive les touches sur le panneau de commande.

[Iris]

La correction d'ouverture et la compensation de signal sont exécutées automatiquement en fonction de l'image pour obtenir une image au contraste optimal.

1) Appuyez sur ▲▼ pour sélectionner [Iris].

2) Appuyez sur la touche <ENTER>.

3) Appuyez sur ▲▼ pour changer les éléments.

- Les éléments changent chaque fois que vous appuyez sur la touche.

[On]	Corrige l'ouverture.
[Off]	Pas de correction d'ouverture.

[Son]

Vous pouvez effectuez des réglages plus détaillés du son.

Réglage du volume

1) Appuyez sur ▲▼ pour sélectionner [Son].

2) Appuyez sur la touche <ENTER>.

- L'écran [Son] est affiché.

3) Appuyez sur ▲▼ pour sélectionner [Volume].

4) Appuyez sur la touche <ENTER>.

5) Appuyez sur ▲▼ pour régler le niveau.

- Appuyez sur la touche <VOLUME+/-> de la télécommande. (➡ page 39)

Opération	Réglage	Intervalle
Appuyez sur la touche ▲.	Augmente le volume.	0 ~ +25
Appuyez sur la touche ▼.	Réduit le volume.	

Réglage de la fonction Muet

1) Appuyez sur ▲▼ pour sélectionner [Son].

2) Appuyez sur la touche <ENTER>.

- L'écran [Son] est affiché.

3) Appuyez sur ▲▼ pour sélectionner [Muet].

4) Appuyez sur la touche <ENTER>.

5) Appuyez sur ▲▼ pour changer les éléments.

- Les éléments changent chaque fois que vous appuyez sur la touche.
- Appuyez sur la touche <MUTE> de la télécommande. (➡ page 39)

[On]	Aucun son n'est émis.
[Off]	Le son est émis.

[Réglages HDMI]

Commute le réglage quand l'équipement externe est connecté à la prise <HDMI IN> du projecteur et si l'image n'est pas projetée correctement. Ou changer le réglage de l'entrée audio.

[Image]

1) Appuyez sur ▲▼ pour sélectionner [Réglages HDMI].

2) Appuyez sur la touche <ENTER>.

- L'écran [Réglages HDMI] est affiché.

3) Appuyez sur ▲▼ pour sélectionner [Image].

4) Appuyez sur la touche <ENTER>.

5) Appuyez sur ▲▼ pour changer les éléments.

- Les éléments changent chaque fois que vous appuyez sur la touche.

[Auto]	Règle automatiquement le niveau du signal.
[64-940]	Sélectionner quand la prise HDMI d'un appareil externe (tel qu'un lecteur de DVD) est connectée à la prise <HDMI IN>.
[0-1023]	Sélectionner quand la prise de sortie DVI-D d'un appareil externe (comme un ordinateur) est connecté à la prise <HDMI IN> par un câble de conversion ou un câble similaire. Sélectionnez-la aussi quand la prise de sortie HDMI d'un ordinateur ou d'un autre appareil est connectée à la prise <HDMI IN>.

Remarque

- Le réglage optimal varie en fonction du réglage de sortie du périphérique externe connecté. Consultez le mode d'emploi de l'appareil externe pour connaître les caractéristiques de sa sortie.

[Son]

1) Appuyez sur ▲▼ pour sélectionner [Réglages HDMI].

2) Appuyez sur la touche <ENTER>.

- L'écran [Réglages HDMI] est affiché.

3) Appuyez sur ▲▼ pour sélectionner [Son].

4) Appuyez sur la touche <ENTER>.

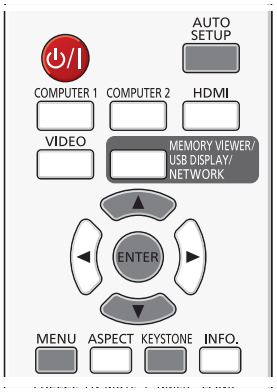
5) Appuyez sur ▲▼ pour changer les éléments.

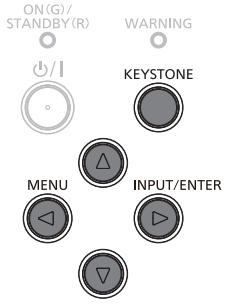
- Les éléments changent chaque fois que vous appuyez sur la touche.

[HDMI]	Lorsque l'entrée HDMI est sélectionnée, le son HDMI est diffusé.
[Ordinateur]	Lorsque l'entrée HDMI est sélectionnée, le son de la prise <AUDIO IN 1> est diffusé.

Menu [Étendre]

Sur l'écran du menu, choisir [Étendre] dans le menu principal et sélectionner un élément du sous-menu.
Se reporter à « Navigation dans le menu » (➡ page 42) pour le fonctionnement de l'écran de menu.
- Après avoir sélectionné l'élément, appuyez sur ▲▼◀▶ pour le configurer.





[Langue]

Vous pouvez choisir la langue des messages affichés.

1) Appuyez sur ▲▼ pour sélectionner [Langue].

2) Appuyez sur la touche <ENTER>.
- L'écran [Langue] est affiché. (Il s'affiche en 23 langues sur 3 pages.)

3) Appuyez sur ▲▼ pour changer la langue.
- Les langages changent chaque fois que vous appuyez sur la touche.

4) Appuyez sur la touche <ENTER>.
- Les divers menus, réglages, écrans d'ajustement, noms de touches de commande, etc., sont affichés dans la langue choisie.
- La langue peut être choisie parmi anglais, allemand, français, italien, espagnol, portugais, néerlandais, suédois, finnois, norvégien, danois, polonais, hongrois, tchèque, russe, turc, arabe, kazakh, vietnamien, chinois, coréen, japonais et thaï.

Remarque

- La langue d'affichage à l'écran du projecteur est réglée sur anglais par défaut et quand [Étendre] → [Réglages d'usine] est exécuté (➡ page 68).

[Réglages auto]

Appuyez sur <AUTO SETUP> de la télécommande pour régler les opérations automatiques de la fonction de recherche d'entrée, celle du réglage PC auto. et celle de keystone automatique.

1) Appuyez sur ▲▼ pour sélectionner [Réglages auto].

2) Appuyez sur la touche <ENTER>.
- L'écran [Réglages auto] est affiché.

3) Appuyez sur ▲▼ pour changer les éléments.
- Les éléments changent chaque fois que vous appuyez sur la touche.

[Recherche d'entrée]	Cette fonction est utilisée pour détecter les signaux et projeter les signaux d'entrée en automatique.
[Ajustement automatique du PC]	Cette fonction est utilisée pour régler [Synchro fine], [Position H], [Position V] et [Taille H.] automatiquement avec une entrée de signal analogique d'un ordinateur.
[Keystone automatique]	Cette fonction sert à ajuster la déformation du trapèze de l'image projetée.

[Recherche d'entrée]

Cette fonction est utilisée pour détecter les signaux et projeter les signaux d'entrée en automatique.

1) Appuyez sur ▲▼ pour sélectionner [Réglages auto].

2) Appuyez sur la touche <ENTER>.
- L'écran [Réglages auto] est affiché.

3) Appuyez sur ▲▼ pour sélectionner [Recherche d'entrée].

4) Appuyez sur la touche <ENTER>.

5) Appuyez sur ▲▼ pour changer les éléments.
- Les éléments changent chaque fois que vous appuyez sur la touche.

[On]	Cette fonction est utilisée pour détecter les signaux et projeter les signaux d'entrée en automatique.
[Off]	Désactive la détection des signaux.

[Ajustement automatique du PC]

Cette fonction est utilisée pour définir l'exécution automatique de la fonction de Ajustement automatique du PC.

1) Appuyez sur ▲▼ pour sélectionner [Réglages auto].

2) Appuyez sur la touche <ENTER>.
- L'écran [Réglages auto] est affiché.

3) Appuyez sur ▲▼ pour sélectionner [Ajustement automatique du PC].

4) Appuyez sur la touche <ENTER>.

5) Appuyez sur ▲▼ pour changer les éléments.
- Les éléments changent chaque fois que vous appuyez sur la touche.

[On]	Active l'exécution automatique de la fonction du Ajustement automatique du PC.
[Off]	Désactive l'exécution automatique de la fonction du Ajustement automatique du PC.

[Keystone automatique]

Cette fonction est utilisée pour définir l'exécution automatique de la fonction keystone automatique.

1) Appuyez sur ▲▼ pour sélectionner [Réglages auto].

2) Appuyez sur la touche <ENTER>.
- L'écran [Réglages auto] est affiché.

3) Appuyez sur ▲▼ pour sélectionner [Keystone automatique].

4) Appuyez sur la touche <ENTER>.

5) Appuyez sur ▲▼ pour changer les éléments.
- Les éléments changent chaque fois que vous appuyez sur la touche.

[Auto]	Lors de la détection du projecteur incliné, corrige la distorsion trapézoïdale verticale en temps réel.
[Manuel]	Lorsque vous appuyez sur <AUTO SETUP> de la télécommande, corrige la distorsion trapézoïdale en vertical.
[Off]	Fonction de distorsion trapézoïdale automatique désactivée.

Remarque

- [Recherche d'entrée], [Ajustement automatique du PC] et [Keystone automatique] ne peuvent pas être réglés sur [Off] en même temps. Au moins une fonction est sur [On].
- Quelques fois, la fonction automatique keystone corrige l'image imparfaitement, un réglage manuel devient nécessaire.
- Lorsque [Affichage] → [Méthode projection] est réglé sur [Plafond/Avant] ou [Plafond/Arrière], [Ajustement automatique du PC] est réglé automatiquement sur [On], [Keystone automatique] est réglé automatiquement sur [Off] et devient inaccessible.

[Trapèze]

Vous pouvez corriger la déformation keystone qui se produit lorsque le projecteur ou l'écran sont inclinés.

1) Appuyez sur ▲▼ pour sélectionner [Trapèze].

2) Appuyez sur la touche <ENTER>.

- L'écran [Trapèze] est affiché.

3) Appuyez sur ▲▼ pour sélectionner un élément.

[Trapèze]	Réglage du maintien ou non de la correction keystone après la mise hors tension du projecteur ou l'avoir débranché à la prise.
[H/V Keystone]	S'ajuste lorsque le trapèze horizontal ou vertical de l'image projetée est déformé.
[Correction d'angle]	S'ajuste lorsque les quatre Coins de l'image projetée sont déformés.
[Correction courbée]	Ajuste quand la linéarité n'est pas uniforme ou les lignes verticales et horizontales sont déformés.
[Réinitialiser la valeur]	Remettre les valeurs corrigées aux valeurs d'usine par défaut.

[Trapèze]

Réglage du maintien ou non de la correction keystone après la mise hors tension du projecteur ou l'avoir débranché à la prise.

1) Appuyez sur ▲▼ pour sélectionner [Trapèze].

2) Appuyez sur la touche <ENTER>.

- L'écran [Trapèze] est affiché.

3) Appuyez sur ▲▼ pour sélectionner [Trapèze].

4) Appuyez sur la touche <ENTER>.

5) Appuyez sur ▲▼ pour changer les éléments.

- Les éléments changent chaque fois que vous appuyez sur la touche.

[Réinitialisation]	Lorsque [Mode veille] est réglé sur [Mode eco], débrancher le cordon d'alimentation ou éteindre le projecteur, la correction du trapèze sera annulée. Quand [Mode veille] est réglé sur [Normale], débrancher le cordon d'alimentation et la correction du trapèze sera annulée, éteindre le projecteur et la correction keystone sera préservée.
[Mémoriser]	La correction de la distorsion sera conservée en débranchant la prise ou en éteignant le projecteur.

[H/V Keystone]

1) Appuyez sur ▲▼ pour sélectionner [Trapèze].

2) Appuyez sur la touche <ENTER>.

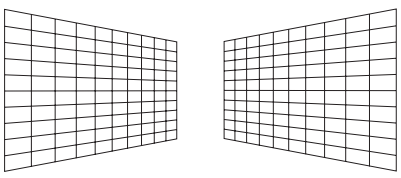
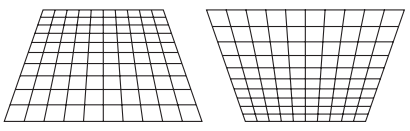
- L'écran [Trapèze] est affiché.

3) Appuyez sur ▲▼ pour sélectionner [H/V Keystone].

4) Appuyez sur la touche <ENTER>.

- Le réglage individuel [H/V Keystone] est affiché.

5) Appuyez sur ▲▼◀▶ pour régler l'élément.

Éléments	Opération	Réglage	
Horizontal	Appuyez sur la touche ▶.	Règle la droite de l'effet Trapèze.	
	Appuyez sur la touche ◀.	Règle la gauche de l'effet Trapèze.	
Vertical	Appuyez sur la touche ▲.	Règle le haut de l'effet Trapèze.	
	Appuyez sur la touche ▼.	Règle le bas de l'effet Trapèze.	

Remarque

- Les flèches blanches indiquent qu'il n'y a aucune correction possible.
- Une flèche rouge indique le sens de la correction.
- La flèche disparaît à la correction maximum.

[Correction d'angle]

1) Appuyez sur ▲▼ pour sélectionner [Trapèze].

2) Appuyez sur la touche <ENTER>.

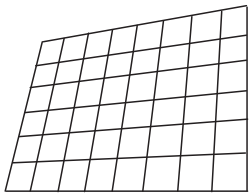
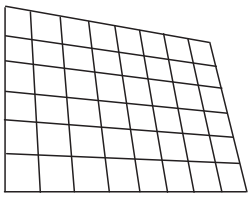
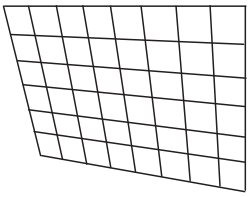
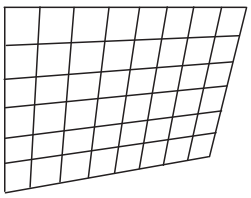
- L'écran [Trapèze] est affiché.

3) Appuyez sur ▲▼ pour sélectionner [Correction d'angle].

4) Appuyez sur la touche <ENTER>.

- Les flèches de Correction d'angle sont affichées dans le coin supérieur gauche de l'image projetée.

5) Appuyez sur ▲▼◀▶ pour le réglage.

[Correction d'angle]			
En haut à gauche	**En haut à droite**	**En bas à gauche**	**En bas à droite**
			

Remarque

- Les flèches blanches indiquent qu'il n'y a aucune correction possible.
- Une flèche rouge indique le sens de la correction.
- La flèche disparaît à la correction maximum.

[Correction courbée]

1) Appuyez sur ▲▼ pour sélectionner [Trapèze].

2) Appuyez sur la touche <ENTER>.

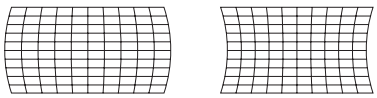
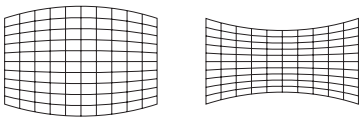
- L'écran [Trapèze] est affiché.

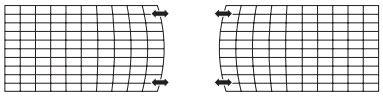
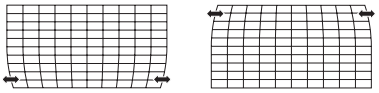
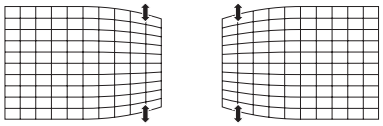
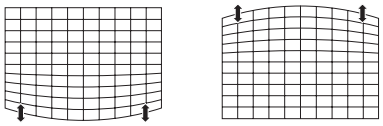
3) Appuyez sur ▲▼ pour sélectionner [Correction courbée].

4) Appuyez sur la touche <ENTER>.

- L'écran [Correction courbée] est affiché.

5) Appuyez sur ▲▼◀▶ pour régler l'élément.

Éléments	Opération	Réglage	
[Correction courbée Gain X/Y]	Appuyez sur la touche ▶.	Prolonger la ligne verticale à gauche et à droite.	
	Appuyez sur la touche ◀.	Redresser la ligne horizontale vers la gauche et la droite.	
	Appuyez sur la touche ▲.	Prolonger la ligne verticale à gauche et à droite.	
	Appuyez sur la touche ▼.	Redresser la ligne horizontale vers le haut et le bas.	

Éléments	Opération	Réglage	
[Correction courbée décalage X]	Appuyez sur la touche ▶.	Utilisé pour corriger les lignes verticales du côté droit. Étend le haut et le bas tout en conservant la partie centrale intacte.	
	Appuyez sur la touche ◀.	Utilisé pour corriger les lignes verticales du côté gauche. Étend le haut et le bas tout en conservant la partie centrale intacte.	
	Appuyez sur la touche ▲.	Utilisé pour corriger les lignes verticales des deux côtés. Étend les coins inférieurs tout en conservant la partie centrale et la partie supérieure intactes.	
	Appuyez sur la touche ▼.	Utilisé pour corriger les lignes verticales des deux côtés. Étend les coins supérieurs tout en conservant la partie centrale et la partie inférieure intactes.	
[Correction courbée décalage Y]	Appuyez sur la touche ▶.	Utilisé pour corriger les lignes horizontales du côté droit. Étend le haut et le bas tout en conservant la partie centrale intacte.	
	Appuyez sur la touche ◀.	Utilisé pour corriger les lignes horizontales du côté gauche. Étend le haut et le bas tout en conservant la partie centrale intacte.	
	Appuyez sur la touche ▲.	Utilisé pour corriger les lignes horizontales des deux côtés. Étend les coins inférieurs tout en conservant la partie centrale et la partie supérieure intactes.	
	Appuyez sur la touche ▼.	Utilisé pour corriger les lignes horizontales des deux côtés. Étend les coins supérieurs tout en conservant la partie centrale et la partie inférieure intactes.	

Remarque

- Le réglage de [H/V Keystone] ou [Correction d'angle] est activé. Si l'autre élément est réglé après [H/V Keystone] ou [Correction d'angle], la valeur de réglage précédente est réinitialisée.
- [Correction courbée décalage X] et [Correction courbée décalage Y] ne peuvent pas être ajustées indépendamment. Après avoir d'abord ajusté [Correction courbée gain X/Y], réglez [Correction courbée décalage X] et [Correction courbée décalage Y].
- Appuyez sur <KEYSTONE> sur le panneau de commande ou de la télécommande lorsque l'écran de réglage individuel de [H/V Keystone], [Correction d'angle] ou [Correction courbée] s'affiche et qui changera comme suit.
  - [H/V Keystone] ⇨ [Correction d'angle] (En haut à gauche) ⇨ [Correction d'angle] (En haut à droite) ⇨ [Correction d'angle] (En bas à droite) ⇨ [Correction d'angle] (En bas à gauche) ⇨ [Correction courbée Gain X/Y] ⇨ [Correction courbée décalage X] ⇨ [Correction courbée décalage Y] ⇨ [H/V Keystone] ⇨...
- Une corriger jusqu'à ± 15° pour l'inclinaison dans le sens vertical et ± 15° à l'inclinaison dans le sens horizontal est disponible pour les réglages avec [Trapèze]. Cependant, la qualité de l'image se dégrade et la mise au point est plus difficile avec plus de correction. Installez le projecteur de sorte que la correction soit aussi faible que possible.
- La taille de l'écran est également modifiée quand [H/V keystone] est actionnée pour divers ajustements.
- Le format de l'image peut varier en fonction de la correction.

Réinitialisation de la correction de la distorsion

Pour revenir aux réglages usine, enlever la correction keystone des états.

1) Appuyez sur ▲▼ pour sélectionner [Trapèze].

2) Appuyez sur la touche <ENTER>.

- L'écran [Trapèze] est affiché.

3) Appuyez sur ▲▼ pour sélectionner [Réinitialiser la valeur].

4) Appuyez sur la touche <ENTER>.

- L'état de la correction Trapèze est enlevé.

[Logo]

Cette fonction vous permet de définir le logo sélectionné, la capture d'image et le logo du code PIN.

1) Appuyez sur ▲▼ pour sélectionner [Logo].

2) Appuyez sur la touche <ENTER>.

- L'écran [Logo] screen is affiché.

3) Appuyez sur ▲▼ pour changer les éléments.

- Les éléments changent chaque fois que vous appuyez sur la touche.

[Selection logo]	Définit le logo affiché au démarrage du projecteur.
[Capture]	L'image projetée est capturée comme une image fixe. L'image capturée s'affiche comme le logo de démarrage lorsque [Selection logo] est réglé sur [Utilisateur].
[Logo code PIN protège]	Définit et modifie le logo du code PIN et empêche une personne non autorisée de changer le code PIN.
[Modifiez code PIN logo]	Pour changer le logo du code PIN.

[Selection logo]

Définit le logo affiché au démarrage du projecteur.

1) Appuyez sur ▲▼ pour sélectionner [Logo].

2) Appuyez sur la touche <ENTER>.

- L'écran [Logo] est affiché.

3) Appuyez sur ▲▼ pour sélectionner [Selection logo].

4) Appuyez sur la touche <ENTER>.

5) Appuyez sur ▲▼ pour changer les éléments.

- Les éléments changent chaque fois que vous appuyez sur la touche.

[Off]	Affiche uniquement le compte à rebours avant la projection au démarrage du projecteur.
[Préréglage]	Affiche le logo Panasonic et le compte à rebours au démarrage du projecteur.
[Utilisateur]*1	Affiche l'image enregistrée par l'utilisateur avec la fonction de capture.

*1 [Utilisateur] ne sera pas disponible lorsque l'image capturée n'est pas enregistrée.

[Capture]

Définit le logo utilisateur affiché au démarrage du projecteur.

1) Appuyez sur ▲▼ pour sélectionner [Logo].

2) Appuyez sur la touche <ENTER>.

- L'écran [Logo] est affiché.

3) Appuyez sur ▲▼ pour sélectionner [Capture].

4) Appuyez sur la touche <ENTER>.

5) Lorsque l'écran de confirmation apparaît, appuyez sur ▲▼ pour sélectionner [Oui], puis appuyez sur la touche <ENTER>.

- Après avoir capturé l'image, [Selection logo] est réglé sur [Utilisateur]. L'image capturée s'affiche au prochain démarrage du projecteur.

Remarque

- Supporte seulement les signaux d'entrée d'images fixes d'ordinateur (RVB) et HDMI.
- La capture peut ne pas être disponible en fonction du signal d'entrée.
- On recommande de capturer la même résolution de signal que le nombre de points affichés (résolution du panneau) par le projecteur.
  Pour PT-TW343R : 1 280 x 800
- [Capture] et [Selection logo] ne sera pas disponible lorsque [Logo code PIN protège] est sur [On].
- Les réglages de [Trapèze] seront annulés temporairement lorsque l'image est en capture.

[Logo code PIN protège]

Configurez le code PIN du logo (3 chiffres).

1) Appuyez sur ▲▼ pour sélectionner [Logo].

2) Appuyez sur la touche <ENTER>.

- L'écran [Logo] est affiché.

3) Appuyez sur ▲▼ pour sélectionner [Logo code PIN protège].

4) Appuyez sur la touche <ENTER>.

- L'écran de saisie [Logo code PIN] s'affiche.

5) Appuyez sur la touche <ENTER>.

6) Entrez le code PIN du logo que vous avez défini en suivant les étapes dans « Entrer un code PIN de logo ».

■ **Entrer un code PIN de logo**

i) Appuyez sur ▲▼ pour sélectionner un nombre de 0 à 9.

ii) Appuyez sur la touche <ENTER>.
- Le numéro choisi change en ∗, le curseur se déplace vers le prochain chiffre.

iii) Répéter les étapes ci-dessus et entrez un nombre à trois chiffres.
- Déplacer le curseur sur [Confirmer] après avoir choisi le nombre à trois chiffres.

iv) Appuyez sur la touche <ENTER>.
- Revenir à l'écran [Logo].

7) Appuyez sur ▲▼ pour changer les éléments.
- Les éléments changent chaque fois que vous appuyez sur la touche.

[On]	Définir ou modifier [Selection logo] et [Capture] n'est plus possible sans entrer le code PIN.
[Off]	Définir ou modifier [Selection logo] et [Capture] est possible sans entrer le code PIN.

Attention

- Le code PIN par défaut est « 111 ».
- Changez périodiquement le mot de passe plus difficile à deviner.

Remarque

- Si vous souhaitez corriger ce chiffre, appuyez sur <MENU> pour le réinitialiser, puis le ré-entrer.
- Appuyez sur la touche <ENTER> après avoir déplacé le curseur sur [Annuler] pour revenir à l'écran de menu.
- Si vous avez entré un chiffre incorrect, le chiffre (∗) deviendra rouge et se réinitialisera, puis ré-entrer un chiffre.

[Modifiez code PIN logo]

Pour changer le code PIN du logo

1) Appuyez sur ▲▼ pour sélectionner [Logo].

2) Appuyez sur la touche <ENTER>.
- L'écran [Logo] est affiché.

3) Appuyez sur ▲▼ pour sélectionner [Modifiez code PIN logo].

4) Appuyez sur la touche <ENTER>.
- L'écran de saisie [Logo code PIN] s'affiche.

5) Appuyez sur la touche <ENTER>.

6) Appuyez sur ▲▼ pour entrer le code PIN du logo actuel de 0 à 9 et appuyez sur <ENTER>.

7) Appuyez sur la touche <ENTER>.
- L'écran de saisie [Nouveau logo code PIN] s'affiche.

8) Saisissez le nouveau code PIN de logo en exécutant les étapes de « Entrer un code PIN de logo ».

Remarque

- Si vous souhaitez corriger le chiffre, appuyez sur ▲▼ pour réinitialiser le chiffre, puis appuyez sur ▲▼ en le ré-entrant.
- Appuyez sur la touche <ENTER> après avoir déplacé le curseur sur [Annuler] pour revenir à l'écran de menu.
- Si vous avez entré un chiffre incorrect, le chiffre (∗) deviendra rouge et se réinitialisera, puis ré-entrer un chiffre.

[Sécurité]

Entrer un code PIN permet d'empêcher l'utilisation non autorisée par des tiers. L'écran d'entrée du [Code PIN] s'affiche lorsque vous allumez le projecteur.

1) Appuyez sur ▲▼ pour sélectionner [Sécurité].

2) Appuyez sur la touche <ENTER>.
- L'écran [Sécurité] est affiché.

3) Appuyez sur ▲▼ pour changer les éléments.
- Les éléments changent chaque fois que vous appuyez sur la touche.

[Verrouillage code PIN]	L'écran [Code PIN] s'affiche lorsque vous allumez le projecteur. Le projecteur ne peut pas être utilisé sans entrer le code PIN.
[Changement code PIN]	Pour changer le code PIN.

Attention

- Le code PIN par défaut est « 111 ».
- Changer périodiquement le mot de passe pour de plus difficile à deviner.

[Verrouillage code PIN]

Configurez le code PIN (3 chiffres).

1) Appuyez sur ▲▼ pour sélectionner [Sécurité].

2) Appuyez sur la touche <ENTER>.
- L'écran [Sécurité] est affiché.

3) Appuyez sur ▲▼ pour sélectionner [Verrouillage code PIN].

4) Appuyez sur la touche <ENTER>.
- L'écran de saisie [Code PIN] s'affiche.

5) Appuyez sur la touche <ENTER>.

6) Entrez le code PIN que vous avez défini en suivant les étapes dans « Entrer un code PIN ».

■ Entrer un code PIN

i) Appuyez sur ▲▼ pour sélectionner un nombre de 0 à 9.

ii) Appuyez sur la touche <ENTER>.
- Le numéro choisi change en ∗, le curseur se déplace vers le prochain chiffre.

iii) Répéter les étapes ci-dessus et entrez un nombre à trois chiffres.
- Déplacer le curseur sur [Confirmer] après avoir choisi le nombre à trois chiffres.

iv) Appuyez sur la touche <ENTER>.
- Revenir à l'écran [Sécurité].

7) Appuyez sur ▲▼ pour changer les éléments.
- Les éléments changent chaque fois que vous appuyez sur la touche.

[On]	L'écran [Code PIN] s'affiche lorsque vous allumez le projecteur. Le projecteur ne peut pas être utilisé sans entrer le code PIN.
[Off]	Le projecteur ne peut pas être utilisé sans code PIN.

Remarque

- Si vous souhaitez corriger ce chiffre, appuyez sur <MENU> pour le réinitialiser, puis le ré-entrer.
- Appuyez sur la touche <ENTER> après avoir déplacé le curseur sur [Annuler] pour revenir à l'écran de menu.
- Si vous avez entré un chiffre incorrect, le chiffre (∗) deviendra rouge et se réinitialisera, puis ré-entrer un chiffre.

[Modifiez code PIN logo]

Pour changer le code PIN

1) Appuyez sur ▲▼ pour sélectionner [Sécurité].

2) Appuyez sur la touche <ENTER>.
- L'écran [Sécurité] est affiché.

3) Appuyez sur ▲▼ pour sélectionner [Modifiez code PIN logo].

4) Appuyez sur la touche <ENTER>.
- L'écran de saisie [Code PIN] s'affiche.

5) Entrez le code PIN que vous avez défini en suivant les étapes dans « Entrer un code PIN ».

6) Appuyez sur la touche <ENTER>.
- L'écran de l'entrée [Nouveau code PIN] est affiché.

7) Entrez le nouveau code PIN que vous avez défini en suivant les étapes dans « Entrer un code PIN ».

[Extinction automatique]

Cette fonction permet d'optimiser l'alimentation de la lampe en fonction de l'état de fonctionnement pour réduire la consommation d'énergie.

[Extinction automatique]

Réglez l'opération suivante si il n'y a pas de signal d'entrée.

1) Appuyez sur ▲▼ pour sélectionner [Extinction automatique].

2) Appuyez sur la touche <ENTER>.

- L'écran [Extinction automatique] est affiché.

3) Appuyez sur ▲▼ pour changer la valeur du délai.

- Les éléments changent chaque fois que vous appuyez sur la touche.

[Prêt]	Le compte à rebours est affiché après 30 secondes sans aucune opération ni aucun signal d'entrée. La lampe de projection s'éteint et refroidit et une fois la durée décidée, le projecteur entre en veille. La lampe de projection est allumée si le signal d'entrée est rebranché ou si l'on appuie sur une touche (sauf pour la touche d'alimentation <⏻/I>).
[Extinction]	Le compte à rebours est affiché après 30 secondes sans aucune opération ni aucun signal d'entrée. La lampe de projection est éteinte et refroidie et une fois la durée définie atteinte, le projecteur entre en veille.
[Off]	La fonction extinction automatique est désactivée.
[Minuteur]	Définit la durée pour la fonction d'extinction automatique.
[Compte à rebours prêt]	Le temps dans l'état pendant lequel la fonction de gestion travaille jusqu'au mode veille peut être réglé à 0 ~ 30 minutes quand [Extinction automatique] est réglé sur [Prêt]. L'incrémentation est de 1 minute.

Réglage du [Minuteur] à l'étape 3)

La durée de la fonction d'Extinction automatique peut être paramétrée de 1 à 30 minutes. L'incrémentation est de 1 minute.

1) Appuyez sur ▲▼ pour sélectionner [Minuteur].

2) Appuyez sur la touche <ENTER>.

3) Appuyez sur ▲▼ pour changer la valeur du délai.

- La durée change chaque fois que vous appuyez sur la touche.

Réglage [Compte à rebours prêt] à l'étape 3)

Le temps dans l'état pendant lequel la fonction de gestion travaille jusqu'au mode veille peut être réglé à 0 ~ 30 minutes quand [Extinction automatique] est réglé sur [Prêt]. L'incrémentation est de 1 minute.

1) Appuyez sur ▲▼ pour sélectionner [Compte à rebours prêt].

2) Appuyez sur la touche <ENTER>.

3) Appuyez sur ▲▼ pour changer la valeur du délai.

- Les éléments changent chaque fois que vous appuyez sur la touche.

[0 Minute]	Le mode prêt de la fonction de extinction automatique se maintient.
[1 Minute] ~ [30 Minute]	A partir du mode prêt de la fonction de gestion d'alimentation au mode veille quand le projecteur arrive au temps défini.

[Compteur du filtre]

Vous pouvez contrôler et réinitialiser la durée d'utilisation du filtre. Vous pouvez également définir le cycle de nettoyage du filtre à air.

1) Appuyez sur ▲▼ pour sélectionner [Compteur du filtre].

2) Appuyez sur la touche <ENTER>.

- L'écran [Compteur du filtre] s'affiche.

3) Appuyez sur ▲▼ pour changer les éléments.

- Les éléments changent chaque fois que vous appuyez sur la touche.

[Compteur du filtre]	Affiche la durée d'utilisation du filtre.
[Minuteur]	Définit le temps d'affichage de l'icône Avertissement filtre d'avertissement.
[Filtre compteur remis]	Réinitialise le compteur du filtre.

Réglage [Minuteur]

Si vous voulez nettoyer le filtre à air régulièrement en fonction de l'environnement d'utilisation, l'icône d'avertissement du filtre [Avertissement filtre] peut être affichée sur l'écran de projection.

1) **Appuyez sur ▲▼ pour sélectionner [Minuteur].**
2) **Appuyez sur la touche <ENTER>.**
3) **Appuyez sur ▲▼ pour commuter le réglage du minuteur.**
   - Les éléments changent chaque fois que vous appuyez sur la touche.
     [Off] → [100 h] → [200 h] → [300 h]

[Filtre compteur remis]

1) **Appuyez sur ▲▼ pour sélectionner [Filtre compteur remis].**
2) **Appuyez sur la touche <ENTER>.**
   - L'écran [Réinitialiser le compteur du filtre ?] s'affiche.
3) **Appuyez sur ▲▼ pour sélectionner [Oui] et puis appuyez sur <ENTER>.**
   - L'écran [OK ?] est affiché.
4) **Appuyez sur ▲▼ pour sélectionner [Oui] et puis appuyez sur <ENTER>.**

[Échantillon test]

Affiche la mire de test intégrée au projecteur.
Les réglages de position, de taille et des autres facteurs ne seront pas reflétés dans les mires de test. Veillez à afficher le signal d'entrée avant d'effectuer divers ajustements.

1) **Appuyez sur ▲▼ pour sélectionner [Échantillon test].**
2) **Appuyez sur la touche <ENTER>.**
   - L'écran [Échantillon test] est affiché.
3) **Appuyez sur ▲▼ pour changer les éléments.**

[Off]	La mire de test n'est pas affichée.
[Échelle de gris 1]	Sélectionnez un modèle de test de sorte qu'il soit facile d'effectuer divers réglages.
[Échelle de gris 2]	
[Échelle de gris 3]	
[Échelle de gris 4]	
[Barre de couleur]	
[Rouge]	
[Vert]	
[Bleu]	
[Hachurer]	
[Blanc]	
[Noir]	
[Raster gris]	

4) **Appuyez sur la touche <ENTER>.**
   - La mire de test sélectionnée est affichée et l'écran du menu est remplacé.

Remarque

- Appuyez sur la touche <MENU> pour afficher l'écran du menu et sélectionnez [Off] dans [Échantillon test] si vous voulez annuler la fonction échantillon test.

[Réseau]

Initialiser les réglages de réseau avant d'utiliser la fonction de réseau.

[Réglages réseau]

1) **Appuyez sur ▲▼ pour sélectionner [Réseau].**
2) **Appuyez sur la touche <ENTER>.**
   - L'écran [Réseau] est affiché.
3) **Appuyez sur la touche <ENTER>.**
   - L'écran [Réglages réseau] est affiché.
4) **Appuyez sur ▲▼ pour choisir un élément puis modifiez ses valeurs en suivant les instructions.**

[DHCP]	**[On] :** Si un serveur DHCP existe dans le réseau auquel le projecteur est connecté, l'adresse IP sera obtenue automatiquement. **[Off] :** Si aucun serveur DHCP n'existe dans le réseau auquel le projecteur est connecté, il faudra en plus entrer [Adresse IP], [Sous-réseau] et [Passerelle].
[Adresse IP]	Saisissez l'adresse IP si aucun serveur DHCP n'est utilisé.
[Sous-réseau]	Saisissez le masque de sous-réseau si aucun serveur DHCP n'est utilisé.
[Passerelle]	Saisissez l'adresse de la passerelle si aucun serveur DHCP n'est utilisé.
[DNS]	Saisissez l'adresse du serveur DNS si aucun serveur DHCP n'est utilisé.

5) **Appuyez sur ▲▼ pour sélectionner [Confirmer] puis appuyez sur <ENTER>.**
   - Les réglages suivants sont définis avant que le projecteur ne quitte l'usine.

[DHCP]	Off
[Adresse IP]	192.168.1.100
[Sous-réseau]	255.255.255.0
[Passerelle]	192.168.1.1
[DNS]	192.168.1.1

Remarque

- Avant d'utiliser le serveur DHCP, vérifiez qu'il est déjà en service.
- Consultez votre administrateur réseau pour obtenir les valeurs d'adresse IP, du masque sous réseau et la passerelle par défaut.

[Information réseau]

1) **Appuyez sur ▲▼ pour sélectionner [Réseau]**
2) **Appuyez sur la touche <ENTER>.**
   - L'écran [Réseau] s'affiche, puis confirmer les éléments suivants.

[Adresse MAC]	Affiche l'adresse du MAC de ce projecteur.
[Adresse IP]	Affiche l'adresse IP actuelle de ce projecteur.
[SSID] *1	Affiche le nom SSID du projecteur lorsque le réseau local sans fil est connecté.
[IP sans fil] *1	Affiche l'adresse IP du module sans fil inséré dans le projecteur lorsque le réseau local sans fil est connecté.

* 1 Elle est affichée lorsque le module sans fil (N° de Modèle.: ET-WML100) des accessoires en option est branché.

[Télécommande]

Cette fonction de commutation permet d'éviter la production d'interférences de télécommande lorsque vous utilisez plusieurs projecteurs ou plusieurs appareils vidéo simultanément.

1) **Appuyez sur ▲▼ pour sélectionner [Télécommande].**
2) **Appuyez sur la touche <ENTER>.**
   - L'écran [Télécommande] est affiché.
3) **Appuyez sur ▲▼ pour sélectionner un élément.**
   - Ce projecteur offre 7 identificateurs de télécommande différents : [TOUS], [Code 1]~[Code 6].

[TOUS]	Choisit quand contrôler les projecteurs sans spécifier un numéro ID.
[Code 1] - [Code 6]	Spécification d'un identificateur pour commander un projecteur donné.

4) **Appuyez sur la touche <ENTER>.**
   - La [Télécommande] est réglée.

Remarque

- Pour spécifier un identificateur permettant la commande individuelle, l'identificateur d'une télécommande doit correspondre à l'identificateur du projecteur.
- Quand l'identificateur est réglé sur [TOUS], le projecteur fonctionne quel que soit l'identificateur spécifié pour la télécommande. Si plusieurs projecteurs sont installés côte à côte avec leur identificateur réglé sur [TOUS], ils ne peuvent pas être commandés séparément des projecteurs ayant d'autres identificateurs.
- Se reporter à « Réglage des identificateurs de télécommande » (➡ page 40) pour savoir comment régler le numéro d'identification de la télécommande.

[Réglages d'usine]

Revenir aux valeurs d'usine par défaut pour les différents réglages de ces valeurs.

1) Appuyez sur ▲▼ pour sélectionner [Réglages d'usine].

2) Appuyez sur la touche <ENTER>.

- L'écran [Retour aux réglages d'usine ?] s'affiche.

3) Appuyez sur ▲▼ pour sélectionner [Oui] et puis appuyez sur <ENTER>.

- L'écran [OK ?] est affiché.

4) Appuyez sur ▲▼ pour sélectionner [Oui] et puis appuyez sur <ENTER>.

- Le message [Patientez] est affiché, l'opération de réinitialisation démarre et lorsqu'elle est achevée le message [Patientez] disparaît.

Attention

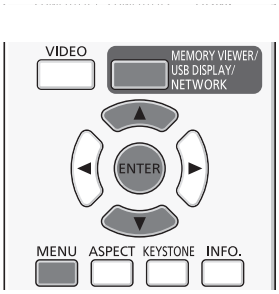
- Après l'exécution de [Réglages d'usine], veillez à éteindre le projecteur (➡ page 34), débranchez la fiche d'alimentation de la prise murale puis rallumez le projecteur pour refléter les valeurs des réglages d'origine.

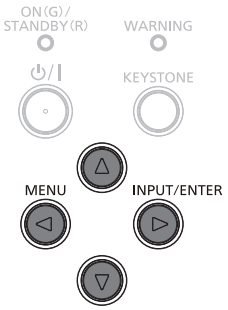
Remarque

- Lorsque [Réglages d'usine] est exécuté, toutes les valeurs des réglages à part Logo utilisateur, Verrouillage code PIN, Verrouillage code PIN logo, Compteur lampe, Compteur du filtre et Sélection logo reprennent les paramètres d'usine par défaut.

Menu [Memory Viewer]

Sur l'écran du menu, choisir [Memory Viewer] dans le menu principal et sélectionner un élément du sous-menu.
Se reporter à « Navigation dans le menu » (➡ page 42) pour le fonctionnement de l'écran de menu.
- Après avoir sélectionné l'élément, appuyez sur ▲▼ pour le configurer.





Remarque

- Le menu [Memory Viewer] est disponible à l'entrée du signal [Memory Viewer].
- Le menu, sauf pour [Réglage des diapositives], dont les paramètres ont été modifiés, n'est pas effectif tant que [Appliquer] n'est pas exécuté.

[Réglage des diapositives]

Lancer le diaporama.

1) Appuyez sur ▲▼ pour sélectionner [Réglage des diapositives].

2) Appuyez sur la touche <ENTER>.
- Le diaporama va commencer.

[Effet de transition des diapositives]

Définir l'effet de transition des diapositives lorsque l'image du diaporama est en commutation.

1) Appuyez sur ▲▼ pour sélectionner [Effet de transition des diapositives].

2) Appuyez sur la touche <ENTER>.

3) Appuyez sur ▲▼ pour changer un élément.
- Les éléments changent chaque fois que vous appuyez sur la touche.

[Glisser vers le bas]	Commute l'image du haut vers le bas.
[Glisser vers la droite]	Commute l'image de la gauche vers la droite.

[Ordre de tri]

Définit l'ordre de tri de la projection de diapositives.

1) Appuyez sur ▲▼ pour sélectionner [Ordre de tri].

2) Appuyez sur la touche <ENTER>.

3) Appuyez sur ▲▼ pour changer un élément.
- Les éléments changent chaque fois que vous appuyez sur la touche.

[Tri étendu]	Trier les fichiers ou les dossiers en ordre dispersé.
[Tri par taille]	Trier les fichiers ou les dossiers par valeur de l'ordre des données.
[Tri par date]	Trier les fichiers ou les dossiers par ordre chronologique de classement.
[Tri par nom]	Trier les fichiers ou les dossiers par l'ordre des noms.

[Rotation]

Réglez la direction de rotation de l'image.

1) Appuyez sur ▲▼ pour sélectionner [Rotation].

2) Appuyez sur la touche <ENTER>.

3) Appuyez sur ▲▼ pour changer un élément.
- Les éléments changent chaque fois que vous Appuyez sur la touche.

[Pas de rotation]	La fonction Rotation est désactivée.
[270°]	Pivoter de 270 degrés dans le sens anti-horaire.
[180°]	Pivoter de 180 degrés.
[90°]	Pivoter de 90 degrés dans le sens anti-horaire.

[Ajustement adapté]

Règle ou non l'image pour l'adapter à l'écran de projection.

1) Appuyez sur ▲▼ pour sélectionner [Ajustement adapté].

2) Appuyez sur la touche <ENTER>.

3) Appuyez sur ▲▼ pour changer un élément.

- Les éléments changent chaque fois que vous appuyez sur la touche.

[On]	Affiche l'image pour l'adapter à l'aspect de l'écran de projection.
[Off]	Affiche les pixels normaux de l'image.

[Répéter]

Définir ou pas la lecture non du diaporama répétitivement.

1) Appuyez sur ▲▼ pour sélectionner [Répéter].

2) Appuyez sur la touche <ENTER>.

3) Appuyez sur ▲▼ pour changer un élément.

- Les éléments changent chaque fois que vous appuyez sur la touche.

[On]	Revenir au premier fichier après que le dernier ait été diffusé.
[Off]	Revenir à l'affichage en mosaique après le dernier fichier diffusé.

[Appliquer]

Exécute la configuration du diaporama.

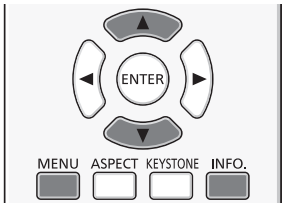
1) Appuyez sur ▲▼ pour sélectionner [Appliquer].

2) Appuyez sur la touche <ENTER>.

- Le réglage des éléments à l'exception de [Réglage des diapositives] sera effectif.

Menu [Info.]

Sur l'écran de menu, sélectionner [Info.] dans le menu principal.
Se reporter à « Navigation dans le menu » (➡ page 42) pour le fonctionnement de l'écran de menu.



[Info.]

Affiche le statut du projecteur.

1) Appuyez sur ▲▼ pour sélectionner [Info.].

- L'écran [Info.] est affiché.
- Appuyez sur la touche <INFO.> de la télécommande. (➡ page 37)

[Entrée]	La source d'entrée sélectionnée et le système sont affichés.
[Fréq. Sync. horiz.]	La fréquence horizontale du signal d'entrée s'exprime en kHz [----] s'affiche si aucun signal n'est détecté.
[Fréq. Sync. vert.]	La fréquence vertical du signal d'entrée s'exprime en Hz [----] s'affiche si aucun signal n'est détecté.
[Etat lampe]	L'état de réglage de [Contrôle de la lampe] est affiché.
[Coùpteur lampe]	Affiche la durée d'utilisation de la lampe. (Affiche le temps d'utilisation converti lorsque [(Mode eco 1)] est utilisé.)
[Extinction automatique]	L'état de réglage de [Extinction automatique] est affiché.
[Mode d'image]	L'état de réglage de [Mode d'image] est affiché.
[S/N]	Le numéro de série du projecteur est affiché. Le numéro de série est utilisé lors de l'entretien du projecteur.

Chapitre 5 Opération de Fonction

Ce chapitre décrit les méthodes d'opération de certaines fonctions.

Fonction Memory Viewer

La fonction Memory Viewer permet de projeter la vidéo ou l'image fixe enregistrée dans la clé USB.

Que vous pouvez projeter avec la fonction Memory Viewer

La fonction Memory Viewer prend en charge les fichiers suivants.

	Extension	Codec vidéo	Codec audio	Format vidéo
Vidéo	**avi**	MotionJPEG	ADPCM	YUV 4:4:4, YUV 4:2:2, YUV 4:2:0 Maximum : 1 280 x 720, 30 fps

	Extension	Format	Description
Image	**jpg/jpeg**	Base de codage 24 bits Progressif RVB 24 bits	Résolution : 8 x 8 ~ 10 000 x 10 000 Résolution : 8 x 8 ~ 1 280 x 800
	bmp	À partir de la palette 1, 4, 8 bits, RVB 24, 32 bits	Résolution maximale : 1 280 x 800
	png	Couleurs réelles 24 bits/48 bits	Résolution maximale : 1 280 x 800
	gif	À partir de la palette 1, 4, 8 bits	Espaces de couleur 24 bits de la palette; Résolution maximale : 1 280 x 800
	tif/tiff		Résolution maximale : 1 280 x 800
	pdf		

Remarque

- La taille maximum d'un fichier est 2 Go.
- Le nombre total maximal de dossiers/fichiers pouvant être affichés est environ 500. En plus, les formats autres que ceux supportés et indiqués dans le tableau ci-dessus ne peuvent pas être affichés.
- Vous ne pouvez pas lire des fichiers protégés par la gestion des droits numériques (DRM, Digital Rights Management).
- Vous ne pouvez pas afficher les fichiers PDF protégés par des paramètres de sécurité.
- Il peut être impossible de reprendre la lecture même si le fichier est enregistré dans un format supporté.

Précautions lors de l'utilisation de la clé USB

Veuillez respecter les points suivants.

- Ne mettez ni la clé USB, ni son capuchon, à la portée des enfants. Ces derniers courent le risque d'être suffoqués s'ils l'avalent.
- Si la fumée ou une odeur douteuse se manifeste, retirez la clé USB du projecteur, puis contactez votre revendeur.
- Évitez de verser de l'eau, de l'huile, ou un produit chimique sur la clé USB. Ceci pourrait provoquer un court-circuit ou un incendie.
- Évitez d'introduire des objets étrangers ou métalliques au niveau de la borne USB. Une électricité statique peut entraîner la perte ou la corruption de données.
- Évitez d'enlever la clé USB de l'ordinateur ou du projecteur pendant la lecture ou l'écriture des données de la clé USB. Cela peut entraîner la perte ou la corruption de données.
- Évitez de conserver la clé USB dans des endroits humides, poussiéreux, à forte température, ou près d'objets magnétiques.

Remarque

- Il est compatible avec la clé USB du commerce.
- D'autre format que FAT16 et FAT32 n'est pas utilisable.

Insertion de la clé USB

1) Insérez directement la clé USB sur la borne <USB A (VIEWER/WIRELESS)>.

Attention

- Pendant l'insertion de la clé USB, orientez-la correctement afin de ne pas endommager la borne.

Retrait de la clé USB

1) Assurez-vous que la clé USB ne clignote pas, puis retirez-la.

Attention

- Veuillez noter les points suivants lors du retrait de la clé USB.
  - Le clignotement du voyant de la clé USB signifie que le projecteur est en train de lire les données. Evitez de retirer la clé USB quand celle-ci clignote.
  - Si vous utilisez une clé USB sans voyant, vous ne pouvez pas savoir si le projecteur est en train de lire les données. Veuillez retirer la clé du projecteur après avoir quitté la fonction Memory Viewer ou après la mise hors tension du projecteur.
  - Ne pas insérer et retirer la clé USB dans un court laps de temps. Retirez la clé USB 5 secondes au moins après son insertion. Ensuite, insérez-la au moins 5 secondes après son retrait. Lors de l'insertion ou du retrait de la clé USB, le projecteur prend environ 5 secondes pour identifier l'opération.

Affichage de l'écran de Memory Viewer

1) **Appuyez sur <MEMORY VIEWER/USB DISPLAY/NETWORK> sur la télécommande ou changer la source en entrée vers [Memory Viewer].**
   - Appuyez sur <INPUT/ENTER> sur le panneau de contrôle et sélectionner la source d'entrée dans le menu d'entrée.
2) **Insérer la clé USB directement dans la prise <USB A (VIEWER/WIRELESS)>.**
   - L'écran de veille « please press RC ENTER » est affiché et l'icône de la clé USB est affichée à dans le coin inférieur gauche de l'écran.
   - Si la clé USB contient plusieurs partitions, plusieurs icônes USB sont affichées.
3) **Appuyez sur la touche <ENTER> de la télécommande.**
   - Le répertoire racine de la clé USB est affichée dans la miniature à l'écran.

Lecture des images

Une image est affichée à chaque opération de lecture manuelle.

1) **Appuyez sur ▲▼◀▶ de la télécommande pour sélectionner un fichier.**
2) **Appuyez sur la touche <ENTER> de la télécommande.**
   - L'image s'affiche en plein écran.
3) **Appuyez sur ▶ pour passer à l'image suivante, appuyez sur ◀ pour revenir à l'image précédente.**
4) **Appuyez sur la touche <ENTER> de la télécommande.**
   - Retour à l'écran des miniatures.

Passage en diapo

Toutes les images du même dossier seront lues automatiquement quand [Ordre de tri] et [Effet de transition des diapositives] et autres du menu [Memory Viewer] sont réglés sur la configuration spéciale.

1) **Appuyez sur ▲▼◀▶ de la télécommande pour sélectionner un fichier.**
2) **Appuyez sur <MENU> pour sélectionner [Memory Viewer] → [Réglage des diapositives].**
3) **Appuyez sur la touche <ENTER> de la télécommande.**
   - L'image s'affiche en plein écran.
   - Appuyez sur la touche <ENTER> pour revenir à l'écran des miniatures.

Remarque

- Si vous appuyez sur la touche <MENU> pendant la présentation, l'image se fige et un menu s'affiche. La lecture reprend quand le menu disparaît.
- Quand la présentation affiche les fichiers de la deuxième page de miniatures ou des suivantes, si les paramètres du menu [Memory viewer] sont modifiés, la présentation reprend au premier fichier de la première page de miniatures.

Lecture de vidéo

Lecture d'un fichier vidéo.

1) **Appuyez sur ▲▼◀▶ de la télécommande pour sélectionner un fichier.**
2) **Appuyez sur la touche <ENTER> de la télécommande.**
   - Lecture plein écran.
   - Utilisation du contrôleur affiché au bas de l'écran.

	La lecture vidéo est terminée, l'écran des miniatures est rappelé.
/	Suspend/lit la vidéo.
	Saut de 10 secondes en arrière/avant et poursuite de la lecture.
	Saut de 60 secondes en arrière/avant et poursuite de la lecture.
/	Le cadre est activé ou désactivé chaque fois que vous appuyez sur l'icône. La vidéo peut être répétée quand le cadre est actif.

Remarque

- Si des actions sont incorrectes pendant la lecture vidéo, l'icône ☒ indiquant des actions incorrectes sur les touches apparaît.

Remarque

- La clé USB peut être insérée ou retirée quel que soit l'état d'alimentation du projecteur.
- La lecture de la vidéo peut démarrer après quelques secondes.
- Le contrôleur ne peut pas être masqué.

Affichage d'un fichier PDF

Utilisation des commandes pour afficher un fichier PDF.

1) Appuyez sur ▲▼◀▶ de la télécommande pour sélectionner un fichier PDF.

2) Appuyez sur la touche <ENTER> de la télécommande.

- Affichage du fichier PDF en plein écran.
- Utilisation des commandes affichées au bas de l'écran avec la télécommande.
- Quand la touche est sélectionnée, l'arrière-plan change entre bleu et blanc.

▲ / ▼	Affiche la page précédente ou suivante.
◀ / ▶	Le numéro de page ## de [GO ##] augmente ou diminue de 1 page chaque fois vous cliquez sur le bouton.
⏪ 5 / 5 ⏩	Le numéro de page ## de [GO ##] augmente ou diminue de 5 pages chaque fois vous cliquez sur le bouton.
[GO ##]	Saute directement au numéro de page ##.
	Commute l'affichage du fichier PDF entre pleine largeur et une page complète.
	Parcourt 3 niveaux de grossissement de l'affichage chaque fois que vous cliquez sur le bouton.
	Quand le bouton est sélectionné, appuyez sur ▲▼◀▶ de la télécommande pour déplacer l'affichage vers le haut, le bas, la gauche ou la droite. Cliquez de nouveau sur ce bouton pour le libérer.
	Termine l'affichage du fichier PDF et revient à l'affichage des miniatures.

Remarque

- L'affichage PDF est commuté régulièrement. Veuillez ne pas effectuer d'actions continues sur une courte période.

Quitter Memory Viewer

1) Appuyez sur ▲▼◀▶ pour sélectionner la miniature affichée dans le coin supérieur gauche.

2) Appuyez sur la touche <ENTER> de la télécommande.

- Revient à l'écran de veille « please press RC ENTER ».

Fonction de affichage USB

La fonction d,affichage de l'USB rend possible la projection d'image et de son de à partir d'un ordinateur par un câble de conversion USB.

Si vous utilisez Windows

■ **Environnement d'exploitation Windows**

OS	Windows Vista 32 bits, Windows 7 32/64 bits, Windows 8 32/64 bits, Windows 8.1 32/64 bit
CPU	Intel Core 2 Duo 2,0 GHz ou plus rapide, processeur compatible
Capacité de la mémoire	256 Mo ou plus (recommandé : 512 Mo ou plus)
Espace libre du disque	20 Mo ou plus
Afficher	Résolution de 640 x 480 ou plus, 1 600 x 1 200 ou moins

- Il n'est pas garanti que tous les ordinateurs avec ces caractéristiques fonctionnent correctement.

Projection de l'affichage USB

Remarque

- La fonction Affichage USB et le logiciel Presenter Light ne peuvent pas être utilisés en même temps. Avant d'utiliser la fonction Affichage USB, quittez le logiciel Presenter Light.

1) Connectez <USB B (DISPLAY)> du projecteur à un ordinateur via un câble USB.

2) Appuyez sur <MEMORY VIEWER/USB DISPLAY/NETWORK> sur la télécommande ou changer la source en entrée vers [Affichage USB].
- Vous pouvez également appuyer sur la touche <INPUT/ENTER> du panneau de commande et sélectionner la source d'entrée dans le menu des entrées.
- L'écran de démarrage sera affiché automatiquement par le pilote intégré au projecteur et par l'exécution de l'installation conformément aux instructions à l'écran. L'affichage de l'écran d'installation automatique dépend des paramètres de l'ordinateur. À cet instant, veuillez sélectionner « Run autorun.exe ». Cliquez deux fois sur « autorun.exe » dans le dossier « USB Display » si le démarrage automatique est désactivé.
- L'affichage de l'ordinateur est projeté.

3) Cliquez sur l'icône du pilote dans la zone de notification (en bas et à droite de l'écran) puis choisissez une option du menu contextuel.
- Le menu contextuel s'affiche uniquement en anglais.
- L'élément affiché en gris n'est pas disponible.

[Active audio]/[Disable audio]	Choisit la sortie audio de l'ordinateur.
[Play video]/[Pause video]	Choisit entre les modes lecture et pause de l'image.
[Start]/[Stop]	Choisit d'afficher l'image de l'ordinateur.
[Exit]	Affiché en gris et non sélectionnable.

Remarque

- Il faudra un certain temps lorsque vous voulez projeter l'écran de l'ordinateur.
- Branchez un câble USB directement sur le port USB d'un ordinateur. Cela ne fonctionnera pas via un concentrateur USB.
- Lorsque l'écran d'un ordinateur est projeté, la résolution de l'ordinateur peut être modifiée automatiquement en fonction de la combinaison ordinateur et projecteur.
- Si une opération incorrecte est exécutée lorsque l'entrée Affichage USB est utilisée, l'icône ☒ qui indique l'utilisation d'une touche est affichée.

Termine l'affichage USB

1) Lorsque vous quittez USB Display, retirez directement la clé USB.
- Il n'est pas nécessaire de suivre « Remove hardware safely » lorsqu'un câble USB est débranché.

Si vous utilisez Mac OS

■ **Environnement d'exploitation Mac OS**

OS	Mac OS X 10.7, 10.8, 10.9
CPU	Power PC G4 1 GHz ou plus rapide
Capacité de la mémoire	512 Mo ou plus
Espace libre du disque	20 Mo ou plus
Afficher	Résolution de 640 x 480 ou plus, 1 600 x 1 200 ou moins

- Il n'est pas garanti que tous les ordinateurs avec ces caractéristiques fonctionnent correctement.

Projection de l'affichage USB

1) Connectez <USB B (DISPLAY)> du projecteur à un ordinateur via un câble USB.

2) Appuyez sur <MEMORY VIEWER/USB DISPLAY/NETWORK> sur la télécommande ou changer la source en entrée vers [Affichage USB].

- Vous pouvez également appuyer sur la touche <INPUT/ENTER> du panneau de commande et sélectionner la source d'entrée dans le menu des entrées.
- Le disque virtuel nommé « USB Display » est monté sur le bureau.

3) Cliquez deux fois sur « Monitor.app » dans le disque virtuel monté.

- L'affichage de l'ordinateur est projeté.

4) Cliquez avec le touche droit sur l'icône dans le dock de l'ordinateur puis sélectionnez une option du menu contextuel.

- L'élément affiché en gris n'est pas disponible.

[Active audio]/[Disable audio]	Choisit la sortie audio de l'ordinateur.
[Play video]/[Pause video]	Choisit entre les modes lecture et pause de l'image.
[Start]/[Stop]	Choisit d'afficher l'image de l'ordinateur.
[Options]	Règle les paramètres de « Keep in Dock », « Open at Login » ou « Show in Finder ».
[Show All Windows]	Affiche temporairement l'arrière-plan de l'ordinateur en plein écran.
[Hide]/[Show]	Choisir d'afficher ou non l'icône du lecteur USB.
[Quit]	Mettre fin à l'affichage USB.

Remarque

- Il faudra un certain temps lorsque vous voulez projeter l'écran de l'ordinateur.
- Branchez un câble USB directement sur le port USB d'un ordinateur. cela ne fonctionnera pas via un concentrateur USB.
- Lorsque l'écran d'un ordinateur est projeté, la résolution de l'ordinateur peut être modifiée automatiquement en fonction de la combinaison ordinateur et projecteur.
- Si une opération incorrecte est exécutée lorsque l'entrée Affichage USB est utilisée, l'icône ☒ qui indique l'utilisation d'une touche est affichée.
- Le disque virtuel peut ne pas être monté sur le bureau en fonction de votre ordinateur. Dans ce cas, ouvrez [Finder] puis reportez-vous à Affichage USB dans [APPAREILS].

Termine l'affichage USB

1) Lorsque vous quittez USB Display, retirez directement la clé USB.

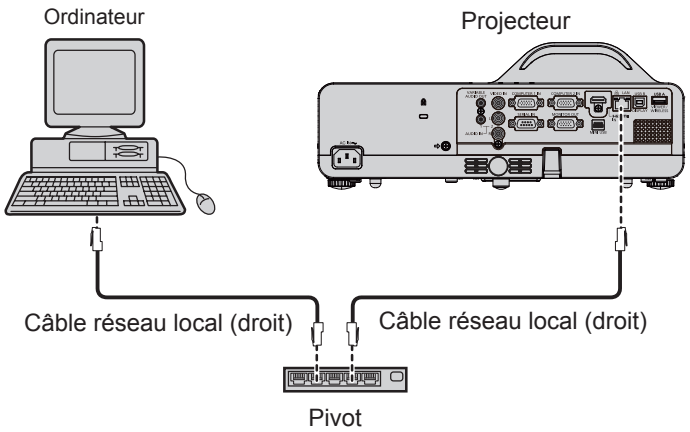
Connexion réseau

Ce projecteur inclut une fonction réseau qui permet ce qui suit avec une connexion à un ordinateur. Le module sans fil (N° de Modèle.: ET-WML100) des accessoires en option est nécessaire si le réseau local sans fil est connecté.

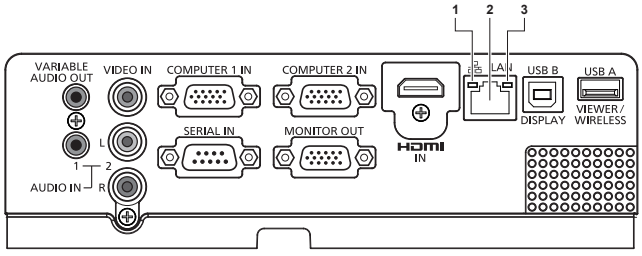
- Commande par Web
  En accédant au projecteur depuis un ordinateur, vous pouvez effectuer des réglages, des ajustements, afficher l'état du projecteur, etc. Consultez la « Fonction de commande par le Web » (➡ page 83) pour plus d'informations.
- Multi Projector Monitoring & Control software
  Ce logiciel permet de surveiller et de commander plusieurs projecteurs connectés au réseau local. Pour plus d'informations sur le « Multi Projector Monitoring & Control software » (logiciel de surveillance et commande multi-projecteurs), reportez-vous au mode d'emploi inclut dans le CD-ROM des accessoires.
- Presenter Light
  En utilisant le logiciel de transfert d'images fixes « Presenter Light » qui supporte les ordinateurs Windows, vous pouvez transférer des images et du son vers le projecteur en passant par le réseau local câblé ou sans fil. Pour plus d'informations, reportez-vous au mode d'emploi inclut dans le CD-ROM des accessoires.
- VueMagic
  En utilisant le logiciel de transfert de photos « VueMagic », vous pouvez transférer des images vers le projecteur lorsque des terminaux iPad / iPhone / iPod touch ou Android lui sont connectés via le réseau local sans fil. Référez-vous à « VueMagic » (➡ page 82) pour plus d'informations.
- PJLink
  Le protocole PJLink vous permet d'interroger les opérations ou l'état du projecteur depuis un ordinateur. Référez-vous à « Utilisation du protocole PJLink » (➡ page 99) pour plus d'informations.

Connexion par un réseau local câblé

Exemple de connexion



■ Nom et fonction de la prise <LAN>



1 Lien LAN/Lampe ACT (jaune)
S'allume lors de la connexion.
Clignote lors de l'émission ou réception de données.

2 Borne LAN (10BASE-T/100BASE-TX)
Utilisé connexion du câble LAN ici.

3 Lampe LAN 10/100 (vert)
S'allume à la connexion à 100BASE-TX.

Attention

- Quand un câble de réseau local est connecté directement au projecteur, la connexion au réseau doit être faite en intérieur.
- Lors de la connexion des câbles tant à <HDMI IN> qu'à <USB B (DISPLAY)>, il peut être difficile de retirer le câble du réseau LAN connecté à la borne <LAN>. Lorsque vous retirez le câble LAN de la borne <LAN>, supprimez auparavant un câble relié à la <HDMI IN> ou <USB B (DISPLAY)>.

Remarque

- Un câble réseau local est nécessaire pour utiliser la fonction LAN.
- Utilisez un câble de réseau local blindé (Câble STP) compatible avec la catégorie 5 ou supérieure.
- Utilisez un câble réseau local d'une longueur de 100 m ou plus court.

Paramètres du projecteur

1) Utiliser le câble LAN (droit) pour connecter le projecteur à un ordinateur.

2) Allumer le projecteur.

3) Régler le menu [Étendre] → [Réseau] → [Réglages réseau].

- Pour plus de détails, se reporter au menu [Étendre] → [Réseau] (➡ page 66).

Remarque

- Veuillez vérifier avec votre administrateur réseau avant de vous connecter à un réseau existant.
- Les réglages suivants sont définis avant que le projecteur ne quitte l'usine.

[DHCP]	Off
[Adresse IP]	192.168.1.100
[Sous-réseau]	255.255.255.0
[Passerelle]	192.168.1.1
[DNS]	192.168.1.1

Réglage d'ordinateur

La connexion peut se faire par réseau local (LAN) câblé. Cependant, confirmez avec votre administrateur du système les paramètres du réseau avant de modifier des réglages.

1) Allumez l'ordinateur.

2) Paramétrez le réseau selon les indications de votre administrateur système.

- Si les réglages du projecteur sont les valeurs par défaut, l'ordinateur peut être utilisé avec les paramètres réseau suivants.

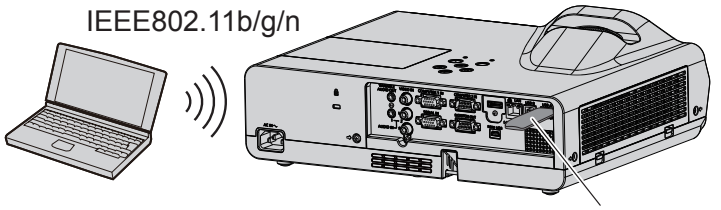
[Adresse IP]	192.168.1.101
[Sous-réseau]	255.255.255.0
[Passerelle]	192.168.1.1

Connexion par un réseau local sans fil

Le module sans fil (N° de Modèle.: ET-WML100) des accessoires en option est nécessaire si vous voulez utiliser la fonction réseau via un réseau local sans fil.

- Un seul projecteur peut être connecté par réseau local sans fil.

Exemple de connexion

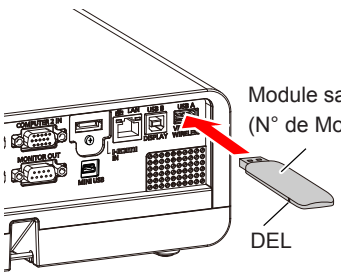


Module sans fil des accessoires en option
(N° de Modèle.: ET-WML100)

Préparation et confirmation du projecteur

1) Allumez le projecteur

2) Insérez fermement le module sans fil (N° de Modèle.: ET-WML100) des accessoires en option dans la prise <USB A (VIEWER/WIRELESS)>.



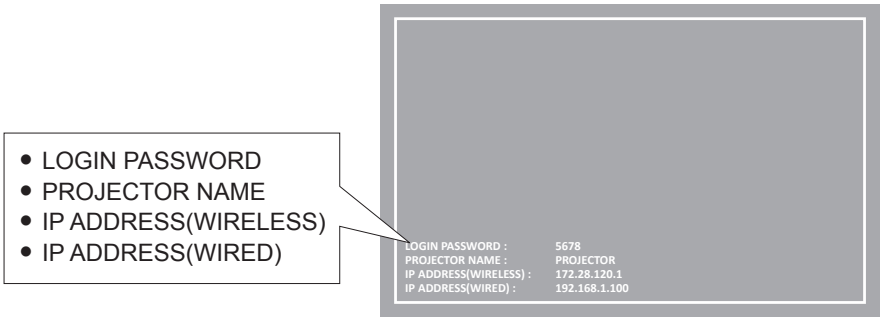
Module sans fil des accessoires en option
(N° de Modèle.: ET-WML100)

DEL

3) Appuyez sur la touche <MEMORY VIEWER//USB DISPLAY/NETWORK> de la télécommande pour sélectionner l'entrée [Réseau].

- Le l'écran de veille de l'entrée réseau s'affiche. Le mot de passe de connexion (un nombre à quatre chiffres généré automatiquement), Nom du projecteur : PROJECTOR (fixe), l'adresse IP (réseau local sans fil) et l'adresse IP (réseau local câblé) sont affichés sur l'écran de veille.
- Appuyez sur la touche <INPUT/ENTER> du panneau de commande pour afficher l'écran des sources d'entrée, puis appuyez sur ▲▼ pour sélectionner [Réseau].

Écran de veille de l'entrée réseau



Attention

- Ne déplacez pas et ne transportez pas le projecteur lorsque le module sans fil est connecté. Vous risquez d'endommager le module sans fil.
- La DEL bleue du module sans fil est éteinte quand le projecteur est en veille, elle s'allume à la mise sous tension et clignote pendant les communications sans fil.
  Ne retirez pas le module sans fil lorsque la DEL clignote.

Remarque

- Le nom du projecteur est défini à « PROJECTOR » et ne peut pas être modifié.
- Il est impossible d'utiliser les réseaux sans fil et câblé dans le même segment.
- Les paramètres du module sans fil sont :

[SSID]	NetworkDisplay
[Canal]	1
[Adresse IP]	172.28.120.1
[Sous-réseau]	255.255.255.0
[Passerelle]	0.0.0.0
[Chiffrement du point d'accès]	Sans

Réglage de l'ordinateur

1) Allumez l'ordinateur.

2) Paramétrez le réseau selon les indications de votre administrateur système.

- Réglez les paramètres du réseau de l'ordinateur et du projecteur en vous référant à votre administrateur système.

3) Effectuez la connexion au réseau réglé dans le projecteur.

- Si vous utilisez un ordinateur, cliquez sur la zone de notification (en bas et à droite de l'écran), puis sélectionnez le nom de [SSID] entré dans le projecteur.
- Confirmez le [SSID] dans le menu [Étendre] → [Réseau] → [Information réseau] de ce projecteur.

Remarque

- Si vous utilisez une connexion de réseau local sans fil qui respecte la norme du SE, appliquez les instruction de fonctionnement de celle-ci pour vous y connecter.

Présentation de Presenter Light

(Le module sans fil (N° de Modèle.: ET-WML100) des accessoires en option est nécessaire si le réseau local sans fil est connecté.)
En utilisant le logiciel de transfert d'images fixes « Presenter Light » qui supporte les ordinateurs Windows, vous pouvez transférer des images et du son vers le projecteur en passant par le réseau local câblé ou sans fil.

Téléchargez « Presenter Light » sur votre ordinateur

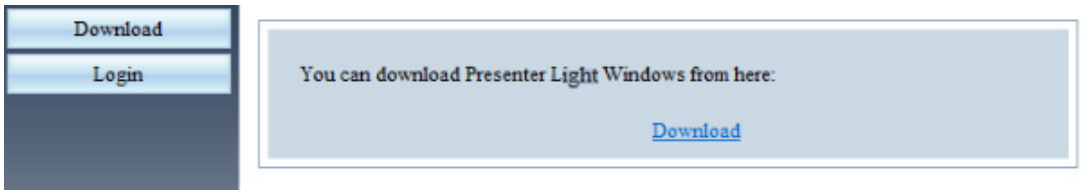
1) Démarrez le navigateur Web de l'ordinateur personnel.

2) Entrez l'adresse IP détinie par le projecteur dans le champ de saisie d'URL du navigateur Web.

- L'écran [Network Display System] est affiché.

3) Cliquez sur [Download].

- L'écran de téléchargement de « Presenter Light » s'affiche.



4) Cliquez sur [Download].

- L'écran de confirmation de téléchargement du fichier exécutable « Presenter Light.exe » s'affiche.

5) Enregistrez « Presenter Light.exe » sur le bureau de l'ordinateur.

- Ce logiciel est utilisé au format de fichier exécutable. Il ne peut pas être installé sur l'ordinateur.
- Exécutez ce fichier pour utiliser le logiciel. Veuillez enregistrer ce logiciel ou créer un raccourci pour une utilisation pratique.

Remarque

- Pour plus d'informations sur l'utilisation du logiciel « Presenter Light », consultez son mode d'emploi sur le CD-ROM fourni.
- Téléchargez les dernières versions du logiciel « Presenter Light » depuis l'URL suivant.
  http://panasonic.net/avc/projector/software/

Présentation de VueMagic

(Le module sans fil (N° de Modèle.: ET-WML100) des accessoires en option est nécessaire si le réseau local sans fil est connecté.)
En utilisant le logiciel de transfert de photos « VueMagic », vous pouvez transférer des images vers le projecteur lorsque des terminaux iPad / iPhone / iPod touch ou Android lui sont connectés via le réseau local sans fil.

Connexion avec un appareil compatible VueMagic

1) Vérifiez le SSID entré dans le projecteur.

- Voyez le [SSID] du menu [Étendre] → [Réseau] → [Information réseau].

2) Choisissez le SSID de ce projecteur sur l'écran des paramètres du réseau local sans fil de l'appareil connecté, puis connectez le réseau sans fil.

3) Appuyez sur la touche <MEMORY VIEWER/USB DISPLAY/NETWORK> de la télécommande pour sélectionner [Réseau].

- Sélectionne l'entrée réseau.
- Vous pouvez également appuyer sur le bouton <INPUT/ENTER> du panneau de commande et sélectionner la source d'entrée dans le menu des entrées.
- Vérifiez le mot de passe de connexion (un nombre de quatre chiffres généré automatiquement) et l'adresse IP (réseau local sans fil) affichés sur l'écran de veille du réseau.

4) Démarrez l'application de présentation mobile VueMagic sur l'appareil VueMagic correspondant.

5) Choisissez le numéro de modèle de ce projecteur dans la liste des projecteurs.

- L'écran de confirmation de connexion est affiché.

6) Choisissez la position d'affichage.

- L'écran d'entrée du mot de passe est affiché.

7) Entrez le mot de passe de connexion puis cliquez sur [OK].

- L'écran de l'appareil connecté est projeté sur l'écran.

Remarque

- Lors de la connexion à un appareil iOS ou Android, vous devez installer l'application dédiée « VueMagic » sur l'appareil. Pour plus d'informations, consultez le site Internet suivant. (en anglais seulement.)
  URL http://vuemagic.pixelworks.com

Déconnexion de l'appareil compatible VueMagic

Fermez l'application de présentation mobile VueMagic sur l'appareil en cliquant sur .

Fonction de commande par le Web

(Le module sans fil (N° de Modèle.: ET-WML100) des accessoires en option est nécessaire si le réseau local sans fil est connecté.)
Les fonctions de commande par le Web vous permettre d'exécuter les opérations suivantes depuis un ordinateur.

- Réglage et ajustement du projecteur.
- Affichage de l'état du projecteur
- Réglage de l'envoi de messages par courriel

Ordinateur utilisable pour les réglages

Un navigateur Web est nécessaire pour utiliser les fonctions de commande par le Web. Confirmez auparavant que votre navigateur Web peut être utilisé.

OS	Navigateur Web compatible
Windows	Internet Explorer 7.0/8.0/9.0/10.0/11.0
Mac OS	Safari 4.0/5.0/6.0/7.0

Remarque

- Une communication avec un serveur de courriel est nécessaire pour utiliser la fonction de courriel. Confirmez auparavant que le courriel peut être utilisé.

Accès depuis le navigateur Web

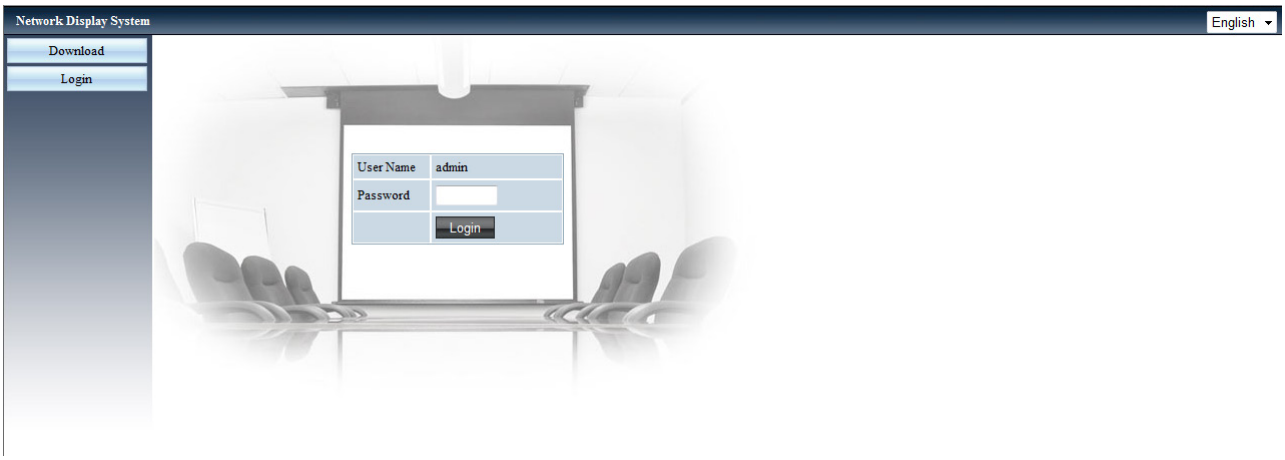
1) Démarrez le navigateur Web de l'ordinateur personnel.

2) Entrez l'adresse IP détinie par le projecteur dans le champ de saisie d'URL du navigateur Web.

- L'écran [Network Display System] est affiché.

3) Cliquez sur [Login Login] puis entrez le mot de passe dans la colonne [Password].

- Le réglage d'usine du nom d'utilisateur est « admin » (fixé) et le mot de passe est « admin ».



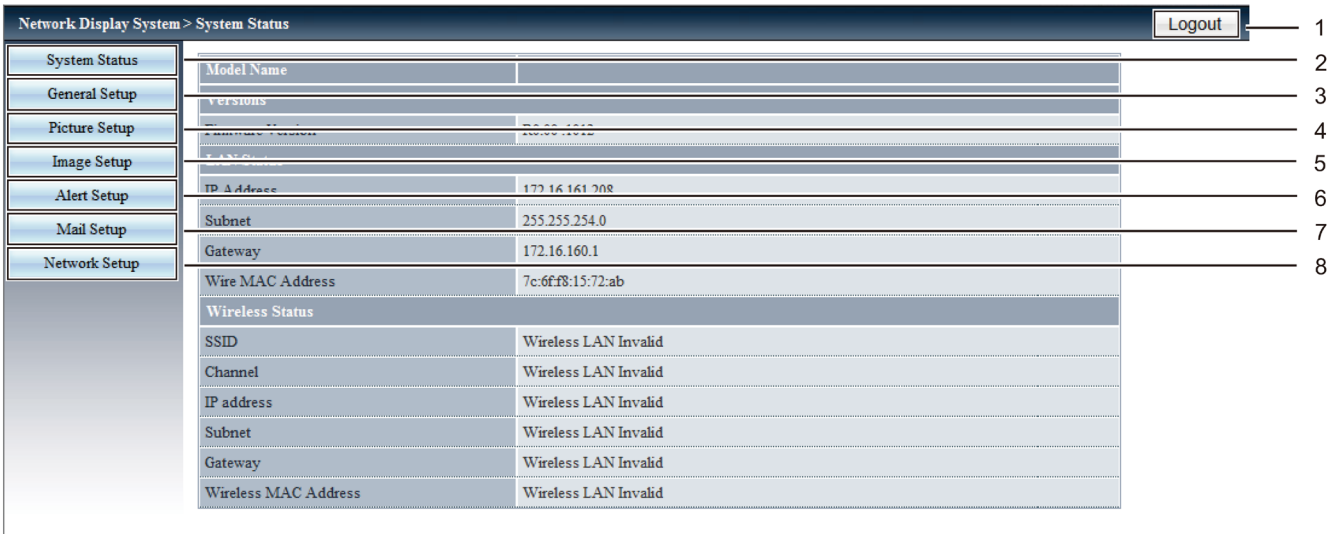
4) Cliquez sur [Login Login].

- La page [System Status] apparait.

Remarque

- Vous pouvez cliquer sur le coin supérieur droit de l'écran du navigateur Web pour sélectionner la langue d'affichage (Seulement pour l'anglais, le japonais, le chinois traditionnel et simplifié).
- N'exécutez pas de réglage ou de commande simultanés en démarrant plusieurs navigateurs Web. Ne réglez pas et ne commandez pas le projecteur depuis plusieurs ordinateurs.
- Changez d'abord le mot de passe. (8 caractères sur un octet) (➡ page 85)
- Si l'écran de commande Web n'est pas affiché, consultez votre administrateur réseau.

Description de chaque élément



1 **[Logout]**
Quittez l'écran de connexion Web en cliquant sur cet élément.

2 **[System Status]**
La page [System Status] s'affiche en cliquant sur cet élément.

3 **[General Setup]**
La page [General Setup] s'affiche en cliquant sur cet élément.

4 **[Picture Setup]**
La page [Picture Setup] s'affiche en cliquant sur cet élément.

5 **[Image Setup]**
La page [Image Setup] s'affiche en cliquant sur cet élément.

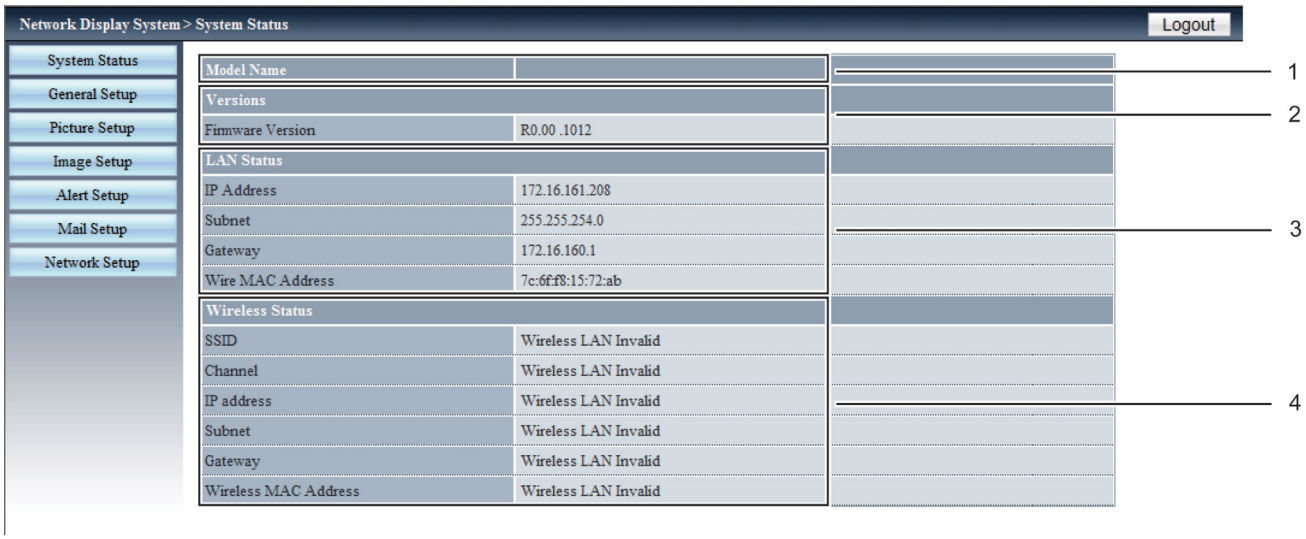
6 **[Alert Setup]**
La page [Alert Setup] s'affiche en cliquant sur cet élément.

7 **[Mail Setup]**
La page [Mail Setup] s'affiche en cliquant sur cet élément.

8 **[Network Setup]**
La page [Network Setup] s'affiche en cliquant sur cet élément.

Page [System status]

Affiche l'état du projecteur pour les éléments suivants.



1 **[Model Name]**
Affiche le numéro de modèle du projecteur.

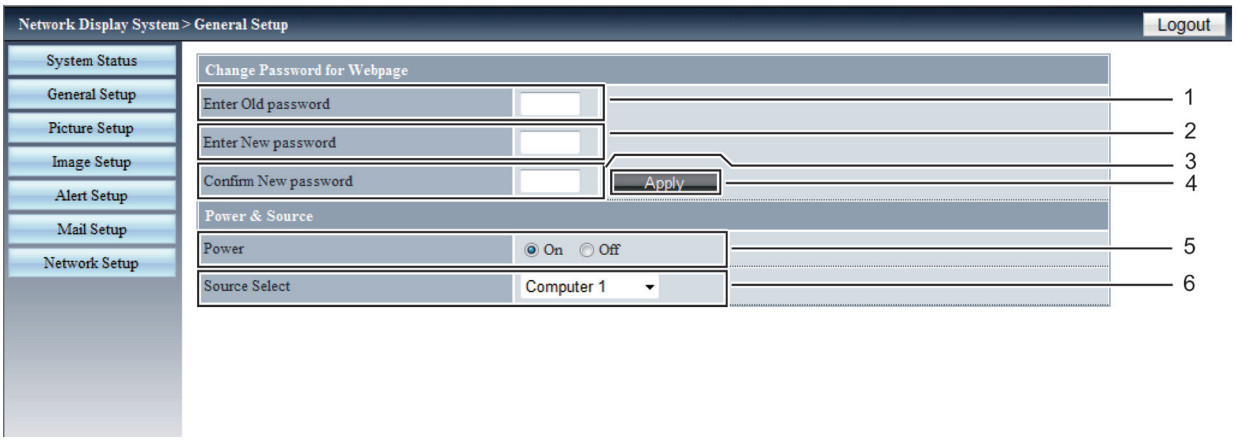
2 **[Versions]**
Affiche la version du micrologiciel du projecteur.

3 **[LAN Status]**
Affiche le statut de la connexion LAN.

4 **[Wireless Status]**
Affiche l'état de connexion du réseau local sans fil.

Page [General Setup]

[Change Password for Webpage] s'affiche.



1 [Enter Old password]
Entrer le mot de passe configuré.

2 [Enter New password]
Entrer le nouveau mot de passe.

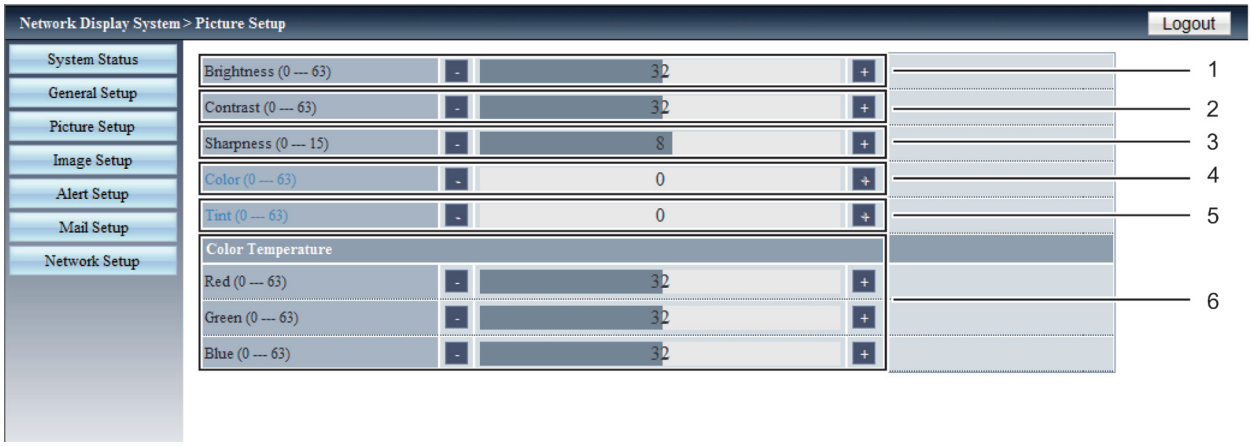
3 [Confirm New password]
Entrer à nouveau le mot de passe choisi pour confirmation.

4 [Apply]
Mises à jour des configurations.

5 [Power]
Met l'appareil sous/hors tension.

6 [Source Select]
Change la source d'entrée du projecteur.

Page [Picture Setup]



1 [Brightness]
Règle la luminosité de l'image projetée.

2 [Contrast]
Règle le contraste de l'image projetée.

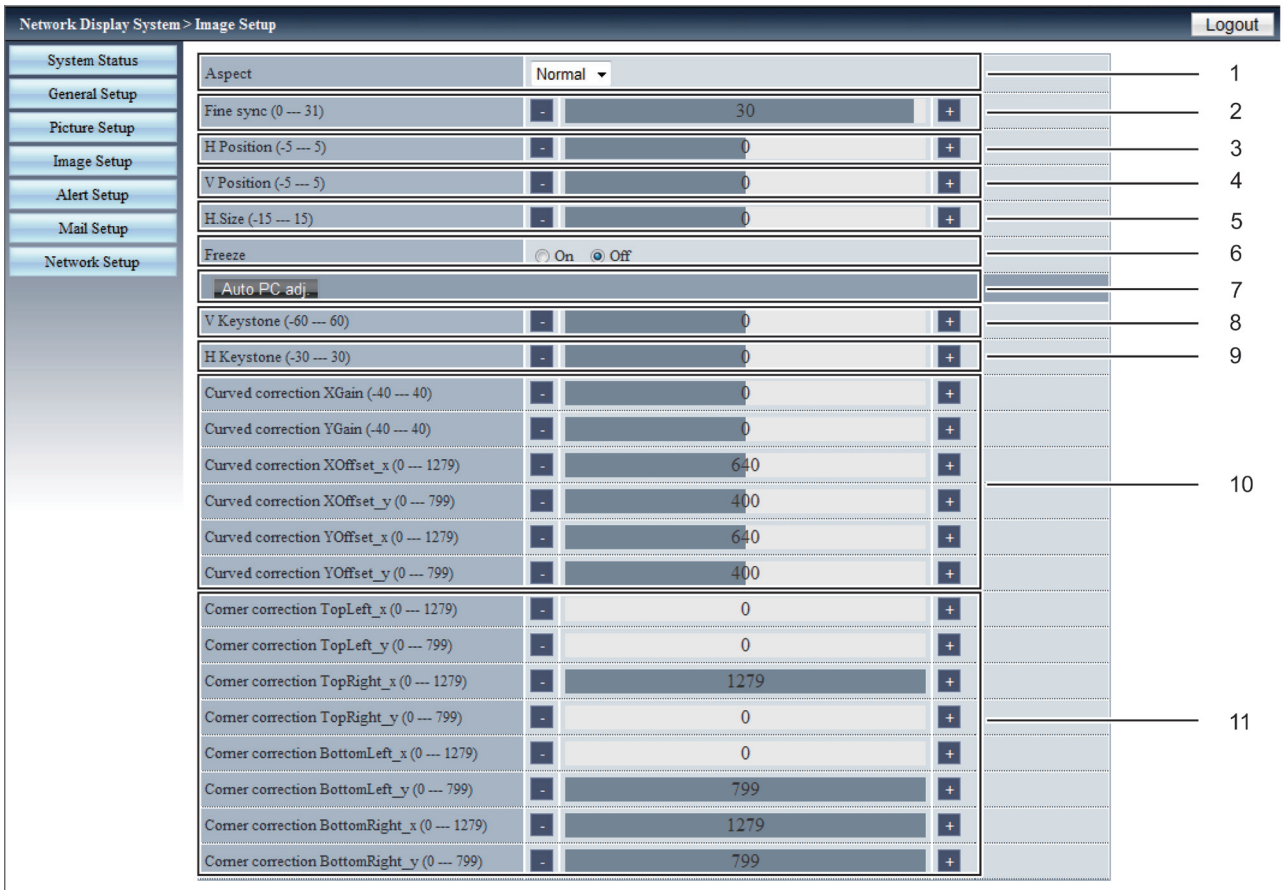
3 [Sharpness]
Règle la netteté de l'image projetée.

4 [Color]
Règle la saturation de l'image projetée.

5 [Tint]
Règle la teinte de l'image projetée.

6 [Color temperature]
Règle la température de la couleur de l'image projetée.

Page [Image Setup]



1 [Aspect]
Change l'aspect de l'image projetée.

2 [Fine sync]
Règle la synchronisation fine de l'image projetée.

3 [H Position]
Règle la position horizontale de l'image projetée.

4 [V Position]
Règle la position verticale de l'image projetée.

5 [H.Size]
Règle le nombre total de points projetés à l'image.

6 [Freeze]
Actionne ou arrête la fonction Arrêt sur image.

7 [Auto PC adj.]
Exécute la fonction du réglage PC automatique

8 [V Keystone]
Corrige l'effet keystone dans le sens vertical.

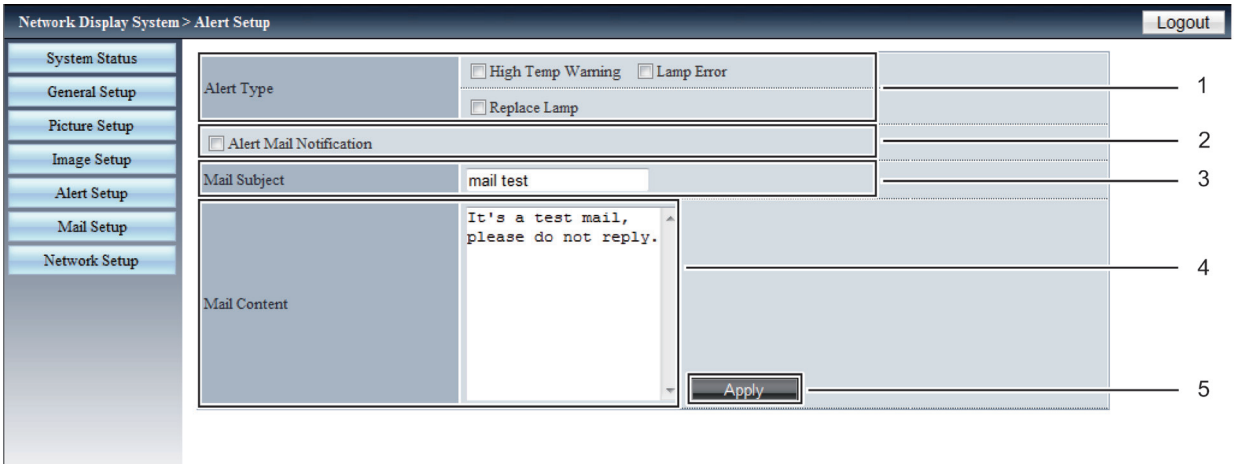
9 [H Keystone]
Corrige l'effet keystone dans le sens horizontal.

10 [Curved correction]
Corrige la distorsion en coussinet et celle en barillet de l'image projetée.

11 [Corner correction]
Corrige la distorsion des 4 coins de l'image projetée.

Page [Alert Setup]

Définit le contenu du courriel qui signale une anomalie du projecteur.



1 [Alert Type]
Sélectionne le type d'alerte.

2 [Alert Mail Notification]
Active le courriel d'alerte lors de la transmission.

3 [Mail Subject]
Saisissez l'objet du courriel.
(Jusqu'à 100 caractères sur un octet.)

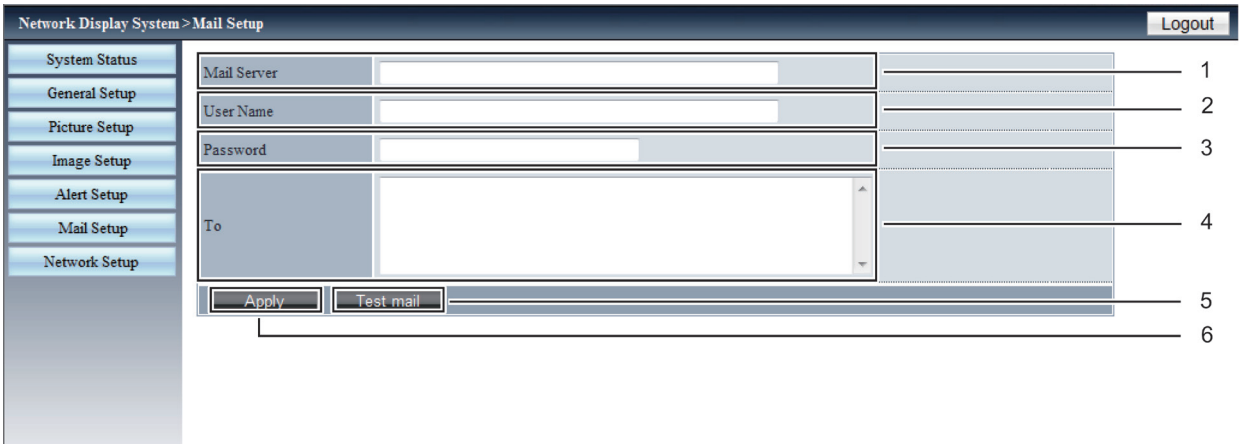
4 [Mail Content]
Saisissez le contenu du courriel associé au [Alert Type] puis cliquez sur [Apply].
(Jusqu'à 255 caractères sur un octet.)

5 [Apply]
Cliquez sur [Apply] pour enregistrer les données saisies dans [Mail Subject] et [Mail Content].

Remarque

- [Mail Subject]/[Mail Content] ne sont pas supportés avec des caractères sur deux octets (p. ex. coréen, chinois et japonais).

Page [Mail Setup]



1 [Mail Server]
Saisissez l'adresse IP du serveur SMTP.
(Jusqu'à 39 caractères sur un octet.)

2 [User Name]
Saisissez le nom d'utilisateur.
(Jusqu'à 19 caractères sur un octet.)

3 [Password]
Entrez le mot de passe.
(Jusqu'à 19 caractères sur un octet.)

4 [To]
Saisissez les destinataires du courriel. Si vous voulez envoyer le courriel à plusieurs destinataires, séparez-les par un point-virgule (;). (Jusqu'à 299 caractères sur un octet.)

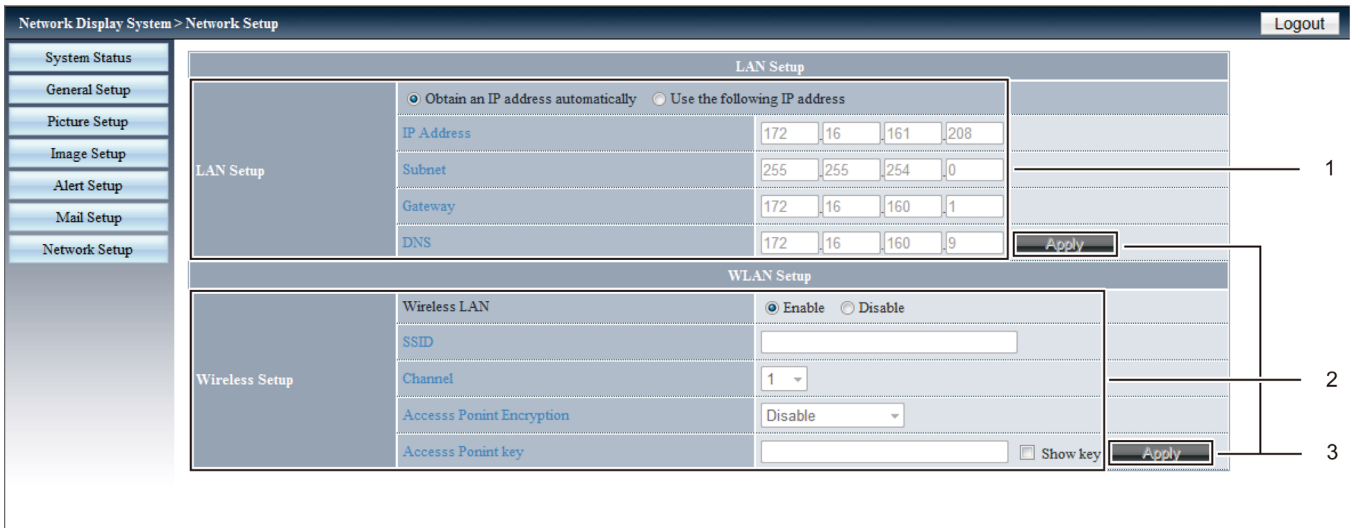
5 [Test Mail]
Cliquez sur [Test Mail] pour envoyer un courriel de test.

6 [Apply]
Cliquez sur [Apply] pour enregistrer le contenu après la saisie des éléments.

Remarque

- Si le serveur n'est pas compatible avec l'authentification de connexion SMTP avancé, la fonction de courriel est désactivée.
- Si le serveur n'est pas compatible avec SMTP avancé, [User Name] est requis, mais pas [Password].
- Si le courriel de test n'est pas envoyé, vérifiez que les données de chaque élément sont correctes.

Page [Network Setup]



1 [LAN Setup]
Définit les données du réseau local câblé.

[Obtain an IP address automatically] / [Use the following IP address]
Sélectionner [Obtain an IP address automatically] si vous souhaitez activer le client DHCP.

[IP address]
Entrez l'adresse IP si vous n'utilisez pas de serveur DHCP.

[Subnet]
Entrez le masque de sous-réseau si vous n'utilisez pas de serveur DHCP.

[Gateway]
Entrez la passerelle par défaut si vous n'utilisez pas de serveur DHCP.

[DNS]
Entrez le serveur DNS si vous n'utilisez pas de serveur DHCP.
Caractères autorisés : chiffres (0 - 9), point (.)
(Exemple : 192.168.0.253)

2 [Wireless Setup]
Définit les données du réseau local sans fil.

[Wireless LAN]
Sélectionnez [Enable] si vous voulez activer la fonction de réseau local sans fil.

[SSID]
Le chaîne de caractères peut être modifiée quand le projecteur est connecté.

[Channel]
Sélectionnez le canal [1] ~ [11] à utiliser.

[Access Point Encryption]
Sélectionnez [Disable] si le cryptage est désactivé.
Sélectionnez [WPA2PSK_AES] si le cryptage est activé.

[Access Point key]
Entrez la clé de cryptage. (8 à 63 caractères alphanumériques)
Cochez [Show key] pour voir les caractères.

3 [Apply]
Actualise les réglages.

Remarque

- La modification des réglages du réseau pendant une connexion peut la couper.
- Lorsque [Réglages d'usine] est exécuté, les paramètres de [Wireless Setup] reprennent les valeurs d'usine par défaut.
- Le cryptage du réseau local sans fil est désactivé lorsque le projecteur quitte l'usine. Si vous voulez utiliser le réseau local sans fil pour communiquer, on recommande de régler le cryptage de la [Wireless Setup] sur [WPA2PSK-AES] pour la sécurité.

Chapitre 6 Entretien

Ce chapitre décrit des méthodes d'inspection en cas de problèmes, l'entretien et le remplacement des ensembles.

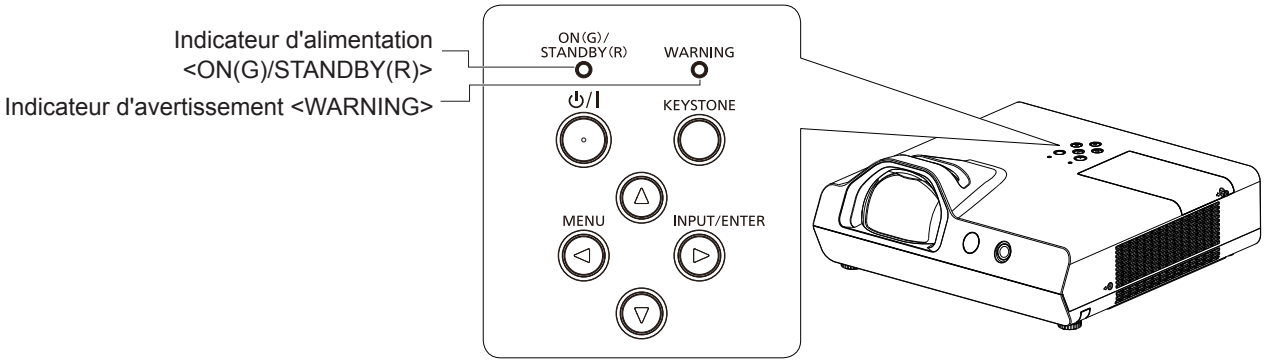
Indicateurs d'alimentation ou d'alerte

Quand un voyant s'allume

Si un problème survient à l'intérieur du projecteur, le témoin d'alimentation <ON(G)/STANDBY(R)> et l'indicateur d'avertissement <WARNING> vous informera en s'éclairant ou en clignotant. Vérifiez l'état des indicateurs et remédier aux problèmes indiqués comme suit.

Attention

- Avant d'entreprendre des réparations, suivez la procédure pour mettre le projecteur hors tension indiquée dans « Éteindre le Projecteur » (➡ page 34).



Indicateur d'alimentation <ON(G)/ STANDBY(R)>		Indicateur d'avertissement <WARNING>	Statut	Cause	Solution
Éteint		Éteint	Le cordon secteur est débranché.	--	--
Rouge	Éclairage	Éteint	Le cordon d'alimentation est branché.	--	--
			Le projecteur est en mode veille après refroidissement.	--	--
	Éclairage	Allumé en rouge.	Affiche de la durée d'utilisation de la lampe. (Mode veille)	• le voyant s'allume quand la durée d'utilisation de la lampe atteint 6 000 heures (quand [Contrôle de la lampe] est réglé sur [(Mode eco 1)]).	• Remplacez la lampe.
	Éclairage	Clignotant rouge.	Le temps de remplacement de la lampe est dépassé et le projecteur s'éteint automatiquement.	• le voyant clignote quand la durée d'utilisation de la lampe atteint 6 600 heures (quand [Contrôle de la lampe] est réglé sur [(Mode eco 1)]).	
	Clignotant	Éteint	L'intérieur du projecteur se refroidit et après un certain temps, le projecteur est éteint. (Le projecteur se met en mode veille)	--	--

Indicateur d'alimentation <ON(G)/ STANDBY(R)>		Indicateur d'avertissement <WARNING>	Statut	Cause	Solution
Vert	Éclairage	Éteint	Projection.	--	--
	Éclairage	Allumé en rouge.	Affiche de la durée d'utilisation de la lampe. (Projection)	• L'icône d'avertissement de remplacement de la lampe [Remplacer lampe] s'affiche à l'allumage ou à l'arrêt du projecteur? • le voyant s'allume quand la durée d'utilisation de la lampe atteint 6 000 heures (quand [Contrôle de la lampe] est réglé sur [(Mode eco 1)]).	• Remplacez la lampe.
	Éclairage	Clignotant rouge.	Le temps de remplacement de la lampe est dépassé et le projecteur s'éteint automatiquement.	• le voyant clignote quand la durée d'utilisation de la lampe atteint 6 600 heures (quand [Contrôle de la lampe] est réglé sur [(Mode eco 1)]).	
	Clignotant	Éteint	Le cordon d'alimentation est branché et la lampe est éteinte. [Extinction automatique] est mis sur [Prêt].	--	--
Orange	Éclairage	Éteint	Le projecteur détecte une anomalie, et ne peut pas être allumé. (Avertissement)	--	• Si le projecteur est éteint, débranchez le cordon d'alimentation et contacter le revendeur.
	Éclairage	Éclairage	Il y a un problème avec le circuit de l'obturateur. (Avertissement)	--	• Éteignez le projecteur, débranchez le cordon d'alimentation et contactez le revendeur.
	Clignotant	Clignotant	Si la lampe ou l'alimentation de la lampe détectent une condition anormale, le projecteur ne peut pas être allumé. (Avertissement)	• Avez-vous allumé l'alimentation immédiatement après l'avoir coupée ?	• Patientez jusqu'à ce que la lampe lumineuse se refroidisse, puis remettez le projecteur sous tension.
				• Le circuit de la lampe présente une anomalie. La tension source a-t-elle été modifiée ? (Chute)	• Éteignez le projecteur, débranchez le cordon d'alimentation secteur, et consultez votre revendeur.
	Clignotant	Éteint	La température intérieure est élevée. (Avertissement) Si la température interne monte encore et si l'icône d'avertissement de filtre à air [Avertissement filtre] *1 est affichée sur l'écran, le projecteur peut s'éteindre automatiquement après un moment.	• L'entrée/la sortie d'air est obstruée ? • La température ambiante est élevée ? • Le filtre à air est colmaté ?	• Retirez tous les objets qui bloquent la sortie/l'entrée d'air. • Installez le projecteur dans un lieu avec une température ambiante de 0°C (32 °F) à 40°C (104 °F). • Ne pas utiliser le projecteur à une altitude supérieure ou égale à 3 000 m (9 843') au-dessus du niveau de la mer. • Nettoyez le filtre à air ou le remplacer.

*1 Quelle que soit la durée réglée dans [Étendre] → [Compteur du filtre], l'icône d'avertissement de filtre à air [Avertissement filtre] est affichée en raison de l'élévation de la température interne et sera affichée 10 secondes toutes les 5 minutes si la température ne baisse pas.

Remarque

- Si le témoin d'avertissement <WARNING> persiste à s'allumer ou à clignoter après avoir pris éteint le projecteur, débranché au cordon d'alimentation, veuillez contacter votre revendeur pour réparation.
- Si le témoin d'alimentation <ON(G)/STANDBY(R)> persiste à s'allumer ou à clignoter en orange après avoir pris éteint le projecteur, débranché au cordon d'alimentation, veuillez contacter votre revendeur pour réparation.

Entretien/remplacement

Avant d'effectuer un entretien/remplacement

- Lorsque vous entretenez ou remplacez des pièces, veillez à mettre le projecteur hors tension et à débrancher la fiche de la prise secteur. (➡ page 34)
- Veillez à respecter la procédure « Éteindre le Projecteur » (➡ page 34) lors de l'exécution d'opération sur l'alimentation.

Entretien

Boîtier externe

Essuyez la saleté et la poussière avec un chiffon doux et sec.

- Si la saleté reste collée, humidifiez le chiffon avec de l'eau et essorez-le complètement avant d'essuyer. Séchez le projecteur avec un chiffon sec.
- N'utilisez pas de benzène, de diluant, d'alcool à brûler ou d'autres solvants ou de produits ménagers. Cela peut détériorer le boîtier externe.
- Respectez le mode d'emploi des lingettes traitées.

Surface en verre de l'objectif

Essuyez la saleté et la poussière de la surface en verre de l'objectif avec un chiffon doux et sec.

- N'utilisez pas de chiffon abrasif, humide, gras ou poussiéreux.
- N'appuyez pas trop fort sur l'objectif en essuyant car l'objectif est fragile.
- N'utilisez pas de benzène, de diluant, d'alcool à brûler ou d'autres solvants ou de produits ménagers. Leur utilisation peut détériorer l'objectif.

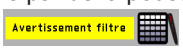
Attention

- L'objectif est en verre. Des impacts ou une force excessive lors de l'essuyage peuvent rayer la surface. Veuillez manipuler avec précaution.

Filtre à air

Effectuer l'entretien du filtre à air dans les cas suivants.

- Si le temps réglé sur le menu [Étendre] → [Compteur du filtre] est écoulé, l'icône d'avertissement de filtre

s'affichera.
- Si le filtre à air est bouché par de la poussière, le témoin d'alimentation <ON(G)/STANDBY(R)> clignote orange, ou l'icône d'avertissement de filtre 

est affichée, le projecteur s'éteint automatiquement après un moment.

Attention

- S'assurer de mettre l'appareil hors tension avant de remplacer le filtre à air.
- S'assurer que le projecteur est stable et effectuer l'entretien dans un endroit sûr où l'appareil ne sera pas endommagé, même si vous laissez tomber le filtre à air.

Enlever le filtre à air

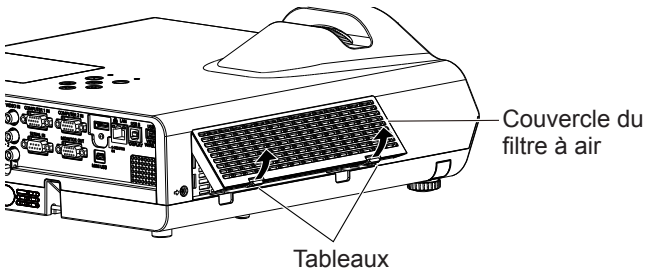


Fig.1

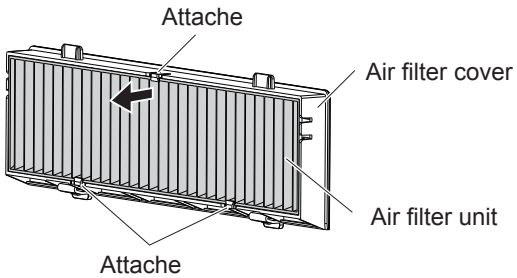


Fig.2

1) Enlever le Couvercle du filtre à air. (Fig. 1)

- Tirez le couvercle du filtre à air du crochet du projecteur tout en poussant légèrement vers le haut les pattes du couvercle du filtre et l'ouvrir dans le sens de la flèche sur la figure.

2) Retirez le filtre à air.

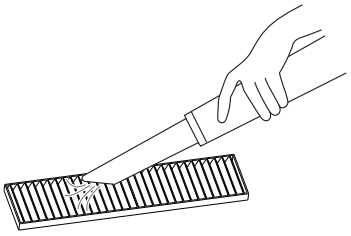
- Le filtre à air est maintenu par les 3 attaches. Tenez par une attache la fibre du filtre à air près du côté du couvercle puis sortez le filtre à air de son couvercle dans la direction de la flèche représentée. (Fig. 2)
- Une fois le filtre à air déposé, retirez les corps étrangers et la poussière et nettoyez le compartiment du filtre à air et l'entrée d'air du projecteur si nécessaire.

Nettoyage du filtre à air

Retirez le boîtier de filtre à air à l'avance selon la procédure décrite précédemment dans « Retrait du boîtier du filtre à air ».

1) Nettoyer le filtre à air.

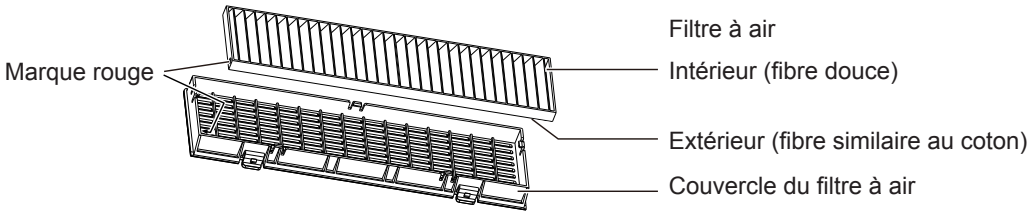
- Aspirer la saleté et la poussière de l'unité de filtre à air.
- Ne pas laver le filtre.



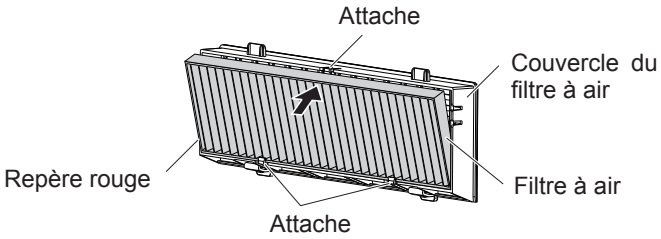
Montage du filtre à air

1) Fixez le nouveau filtre à air sur le couvercle du filtre à air.

- Il y a une différence entre l'intérieur et l'extérieur du filtre à air. Alignez la marque rouge située sur le filtre à air avec celle située sur le couvercle du filtre à air.



- Insérez le filtre à air du côté des 2 attaches puis appuyez sur l'autre côté du filtre à air du côté du couvercle avec 1 attache.



2) Montez le Couvercle du filtre à air sur le projecteur.

- Aller à l'étape 1) « Enlever le filtre à air » (➡ page 92) en inversant l'ordre.
- Vérifiez que le couvercle du filtre à air est bien fermé.

Réinitialisation du compteur du filtre

Ne pas oublier de réinitialiser le compteur du filtre après le remplacement de celui-ci.

1) Brancher au secteur, appuyez sur la touche <⏻/❙> du panneau de commande ou sur la télécommande.

2) Appuyez sur la touche <MENU> pour afficher le menu principal, puis appuyez sur ▲▼ pour sélectionner [Étendre].

3) Appuyez sur la touche <INPUT/ENTER> du panneau de contrôle ou la touche <ENTER> de la télécommande, puis appuyez sur ▲▼ sélectionner [Compteur du filtre].

4) Appuyez sur la touche <INPUT/ENTER> du panneau de contrôle ou la touche <ENTER> de la télécommande, puis appuyez sur ▲▼ sélectionner [Filtre compteur remis].

5) Appuyez sur la touche <INPUT/ENTER> du panneau de contrôle ou la touche <ENTER> de la télécommande.

- Le message de confirmation de [Réinitialiser le compteur du filtre ?] s'affiche.

6) Appuyez sur ▲▼ pour sélectionner [Oui], puis appuyez sur la touche <INPUT/ENTER> du panneau de contrôle ou sur la touche <ENTER> de la télécommande.

- L'écran [OK ?] est affiché.

7) Appuyez sur ▲▼ pour sélectionner [Oui], puis appuyez sur la touche <INPUT/ENTER> du panneau de contrôle ou sur la touche <ENTER> de la télécommande.

- La durée d'utilisation du filtre revient à 0 après la réinitialisation.

Attention

- Ne pas démonter le filtre.
- Lors de l'installation du filtre à air, assurez-vous que le projecteur est stable et qu'il fonctionne dans un environnement sûr, même en cas de chute du filtre à air.
- Assurez-vous que l'unité de filtre à air est bien fixée avant d'utiliser le projecteur. S'il n'est pas installé, le projecteur va aspirer de la saleté et de la poussière provoquant un dysfonctionnement.

Remarque

- Après avoir nettoyé le filtre à air, réinitialiser le compteur du filtre. Dans le cas contraire, l'icône d'avertissement Avertissement filtre s'affiche à l'écran.
- Remplacez le filtre à air avec une nouvelle unité de filtrage en option (N° de Modèle.: ET-RFL300) si il est endommagé ou s'il ne peut pas être nettoyé.

Remplacement de pièces

Lampe

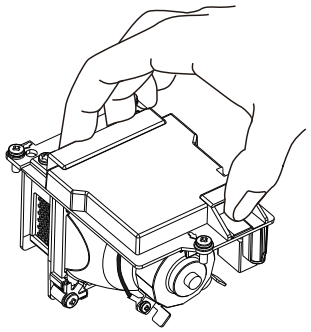
La lampe est un composant consommable. Se référer à « Quand remplacer la lampe » pour plus de détails sur le cycle de remplacement.
Lors de l'achat de l'unité de lampe de rechange en option (N° de Modèle.: ET-LAL500), consultez votre revendeur.

Avertissement

Ne pas remplacer la lampe quand elle est chaude. (Attendez au moins une heure après utilisation.)
L'intérieur du couvercle peut devenir très chaud, veillez à éviter les brûlures.

Remarques sur le remplacement de la lampe

- Un tournevis cruciforme est nécessaire pour remplacer la lampe.
- La lampe lumineuse est en verre, elle peut éclater en cas de chute ou de choc avec un objet dur. Manipuler avec soin.
- Ne pas démonter ni modifier la lampe.
- Lors du remplacement de la lampe, veillez à la tenir par la poignée parce que sa surface n'est pas plate et sa forme fait saillie.
- La lampe peut provoquer un malaise. Remplacer la lampe avec précaution pour ne pas se blesser avec des morceaux de verres. Avec un projecteur au plafond, ne pas procéder en étant juste en dessous de l'appareil et ne pas approcher son visage près de la lampe.
- La lampe contient du mercure. Lors de la mise au rebut du produit, demandez aux autorités compétentes la bonne méthode de mise au rebut à employer.



Attention

- Panasonic décline toute responsabilité pour tout dommage ou dysfonctionnement du produit résultant de l'utilisation de lampes qui ne sont pas fabriquées par Panasonic. Utilisez uniquement les lampes spécifiées.

Remarque

- Les numéros de modèle des accessoires et les composants optionnels sont sujets à des modifications sans préavis.

Quand remplacer la lampe

La lampe est un composant consommable. Sa luminosité diminuant progressivement au cours du temps, il est nécessaire de remplacer la lampe régulièrement.

Veuillez vous référer à la durée affichée dans [Coùpteur lampe] de [Info.] pour connaître la durée d'utilisation de la lampe (➡ page 71).

La durée estimée avant le remplacement est de 6 000 heures, affiché dans [Coùpteur lampe], mais la lampe peut s'éteindre avant la durée mentionnée ci-dessus en fonction des caractéristiques de chaque lampe, des conditions d'utilisation et de l'environnement de l'installation.

Le temps affiché dans [Coùpteur lampe] est un temps total alors que le temps d'utilisation réel dans [(Normale)], [(Mode eco 1)] ou [(Mode eco 2)] est converti en temps d'exécution dans [(Mode eco 1)]. Veuillez noter qu'ils ne sont pas affichés individuellement.

Le temps affiché dans [Coùpteur lampe] = « Temps de marche de la lampe dans [(Normale)] » × 1,2 +
« Temps de marche de la lampe dans [(Mode eco 1)] » +
« Temps de marche de la lampe dans [(Mode eco 2)] » × 0,6

La durée d'utilisation réelle lorsque la durée affichée dans [Coùpteur lampe] atteint 6 000 heures signifie,
Quand [Contrôle de la lampe] est réglé constamment sur [(Normale)] sans utiliser les autres modes = 5 000 heures
Quand [Contrôle de la lampe] est réglé constamment sur [(Mode eco 1)] sans utiliser les autres modes = 6 000 heures
Quand [Contrôle de la lampe] est réglé constamment sur [(Mode eco 2)] sans utiliser les autres modes = 10 000 heures

Si vous continuez à utiliser la lampe lorsque la durée affichée dans Compteur de la lampe atteint 6 600 heures, celle-ci s'éteint automatiquement après environ 10 minutes, car cela crée un risque de défaut de fonctionnement du projecteur.

Le temps affiché dans [Coùpteur lampe]	Affichage à l'écran	Indicateur <WARNING>
Plus de 5 700 heures et moins de 6 000 heures	• L'icône de remplacement de la lampe s'affiche pendant 10 secondes. Une pression sur une touche quelconque pendant ce 10 secondes fait disparaître le message. • L'icône d'avertissement de remplacement de la lampe s'affiche pendant 4 secondes sur l'écran après changement de la source d'entrée ou la mise en route du projecteur.	--
Plus de 6 000 heures et moins de 6 600 heures	• L'icône d'avertissement de remplacement de la lampe Remplacer lampe de remplacement de la lampe s'affiche pendant 10 secondes. Une pression sur une touche quelconque pendant ce 10 secondes fait disparaître le message. • L'icône d'avertissement de remplacement de la lampe Remplacer lampe s'affiche pendant 4 secondes sur l'écran après changement de la source d'entrée ou la mise en route du projecteur.	Allumé rouge. (L'indicateur ne s'allume pas en mode veille)
Plus de 6 600 heures	• L'icône d'avertissement de remplacement de la lampe Remplacer lampe de remplacement de la lampe s'affiche pendant 10 secondes. Une pression sur une touche quelconque pendant ce 10 secondes fait disparaître le message. • L'icône d'avertissement de remplacement de la lampe Remplacer lampe s'affiche pendant 4 secondes sur l'écran après changement de la source d'entrée ou la mise en route du projecteur. • La lampe s'éteint automatiquement environ 10 minutes après la mise sous tension.	Clignotant rouge. (L'indicateur ne s'allume pas en mode veille)

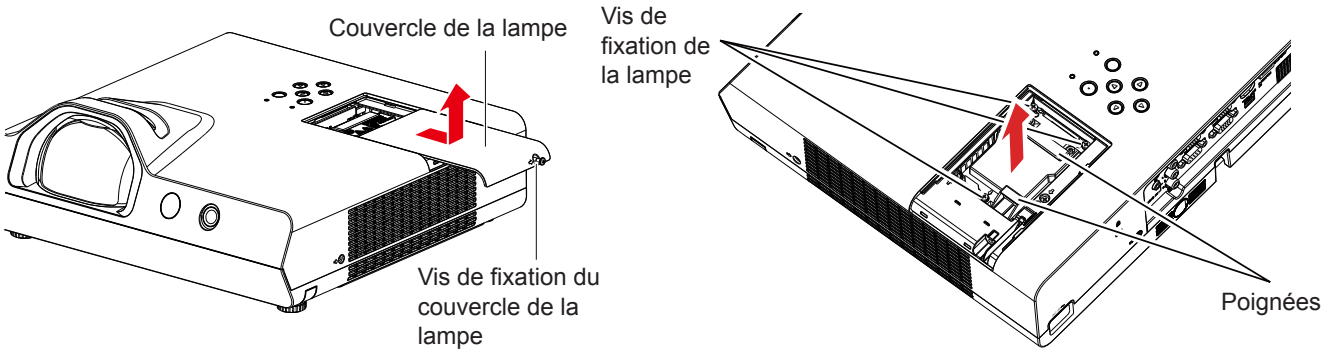
Remarque

- L'icône de remplacement de la lampe ou l'icône d'avertissement de remplacement de la lampe ne sont pas affichées pendant « Arrêt sur image » ou « Arrêt temporaire AV ».
- La durée d'utilisation de 6 000 heures affichée dans [Coùpteur lampe] est une estimation approximative et n'est pas garantie.

Remplacement de la lampe

Attention

- Lorsque le projecteur est suspendu à un plafond, ne travaillez pas avec le visage près du projecteur.
- Ne pas enlever ou desserrer les vis autres que celles spécifiées lors du remplacement de la lampe.
- Installer la lampe et son couvercle en les sécurisant.



1) **Couper l'alimentation en suivant la procédure dans « Éteindre le Projecteur » (➡ page 34). Retirer la fiche secteur de la prise murale.**
   - Attendez au moins une heure et veillez à ce que la lampe et ses alentours soient froids.
2) **Utilisez un tournevis cruciforme pour dévisser la fixation (×1) du couvercle de la lampe puis enlevez le couvercle de la lampe.**
   - Retirez le couvercle de la lampe en tirant lentement dans la direction de la flèche comme l'illustre la figure ci-dessus.
3) **Utilisez un tournevis cruciforme pour desserrer les deux vis de l'unité lampe (×3) jusqu'à ce qu'elles tournent librement.**
4) **Tenez la lampe usée par ses poignées, puis sortez-la doucement du projecteur.**
5) **Insérez la nouvelle lampe dans le bon sens. Serrez fermement les trois vis de fixation de la lampe (×3) avec un tournevis Phillips.**
   - Si vous rencontrez des difficultés lors de l'installation de la lampe, retirez-la puis réessayez. Si vous installez la lampe en force, le connecteur risque de s'endommager.
6) **Remettre le couvercle de la lampe. Serrez fermement les trois vis de fixation de la lampe (×1) avec un tournevis cruciforme.**
   - Effectuez l'étape 2) dans le sens inverse pour fixer le couvercle de la lampe.

Remise à zéro du compteur de lampe

Ne le remettez à zéro qu'après avoir remplacé la lampe.

1) Brancher au secteur, appuyez sur la touche <⏻/|> du panneau de commande ou sur la télécommande.

2) Tout en enfonçant le touche ▲ du panneau de commande, enfoncez et maintenez le touche <INPUT/ENTER> du panneau de commande pendant au moins 8 secondes.

- Le compteur de la lampe sera réinitialisé à 0. (A ce moment, il n'y a rien d'affiché.)

3) Appuyez sur la touche <INFO.> de la télécommande.

- L'écran [Info.] s'affiche.
- Pour vous assurer que l'affichage de [Coùpteur lampe] est remis à [0 h].
- Veuillez essayer à nouveau l'étape 2) si le compteur de la lampe n'a pas été réinitialisé.

Filtre à air

Quand la poussière reste après nettoyage, le calendrier de remplacement du filtre apparaitra.
L'unité de filtre de rechange (N° de Modèle.: ET-RFL300) est un accessoire optionnel. Pour acheter ce produit, consultez votre revendeur.

Remplacement du filtre à air

Attention

- S'assurer de mettre l'appareil hors tension avant de remplacer le filtre à air.
- S'assurer que le projecteur est stable et effectuer l'entretien dans un endroit sûr où l'appareil ne sera pas endommagé, même si vous laissez tomber le filtre à air.

1) Enlever le couvercle du filtre à air.

- Se reporter à « Enlever le filtre à air » (➡ page 92).

2) Retirez le filtre à air.

- Se reporter à « Enlever le filtre à air » (➡ page 92).

3) Mettre le filtre de rechange en option (N° de Modèle.: ET-RFL300) sur le couvercle du filtre à air.

- Se reporter à « Montage du filtre à air » (➡ page 93).

4) Montez le Couvercle du filtre à air sur le projecteur.

- Se reporter à « Montage du filtre à air » (➡ page 93).

5) Réinitialisez le compteur du filtre.

- Se reporter à « Réinitialisation du compteur du filtre » (➡ page 93).

Attention

- Lorsque vous utilisez le projecteur, vérifier que le filtre est bien fixé. S'il n'est pas installé, le projecteur va aspirer de la saleté et de la poussière provoquant un dysfonctionnement.
- Le filtre à air de remplacement doit être un produit neuf.

Remarque

- La cycle de rechange du filtre à air varie considérablement en fonction de l'environnement d'utilisation.
- Après avoir remplacé le filtre à air, réinitialisez le compteur du filtre. Dans le cas contraire, l'icône d'avertissement

s'affiche à l'écran.

Dépannage

Veuillez vérifier les points suivants. Pour plus de détails, consultez les pages correspondantes.

Problème	Cause	Pages de référence
Impossible d'allumer l'appareil.	• Il est possible que le cordon d'alimentation ne soit pas branché. • Aucune alimentation électrique à la prise. • Le disjoncteur a sauté. • Les témoins d,alimentation <ON(G)/STANDBY(R)> ou <WARNING> sont allumés ou clignotent ? • Le couvercle de la lampe n'est pas correctement installé.	— — — 90 95
Aucune image n'apparaît.	• La source d'entrée du signal vidéo n'est peut-être pas connectée correctement à la prise correspondante. • Le réglage de sélection d'entrée est peut-être incorrect. • Il est possible que le réglage de la [Luminosité] soit au minimum. • La source d'entrée branchée au projecteur a peut-être un problème. • La fonction Arret temporaire av est peut-être active.	28 36, 46 50 — 38
L'image est floue.	• La mise au point de l'objectif n'est pas réglée correctement. • Le projecteur n'est pas placé à une distance correcte de l'écran. • L'objectif est peut-être sale. • Le projecteur est trop incliné.	35 26 13 —
La couleur est pâle ou grisâtre.	• Les réglages de [Couleur] et de [Teinte] sont peut être incorrects. • La source d'entrée branchée au projecteur n'est pas réglée correctement. • Le câble RVB est endommagé.	51 — —
Aucun son n'est produit par le haut-parleur interne.	• Les prises d'entrée peuvent être mal connectées. • Le volume peut être réglé au minimum. • La fonction Arret temporaire av peut être active. • Lorsque VARIABLE AUDIO OUT est branchée, le haut-parleur intégré au projecteur n'est pas disponible. • La fonction Muet peut être active.	29 39, 55 38 28 39, 55
La télécommande ne fonctionne pas.	• Les piles sont épuisées. • Les piles ne sont pas insérées correctement. • Le récepteur du signal de télécommande du projecteur peut être masqué. • La télécommande est hors de la plage de fonctionnement. • Une lumière forte, par exemple fluorescente, éclaire le récepteur du signal. • Est-ce que le fonctionnement de la télécommande est réglé sur désactivé dans [Verrouillage] dans le menu [Réglages]? • Si différents codes sont définis sur le projecteur et la télécommande.	— 22 19 19 19 55 40
Les touches de commande du projecteur ne fonctionnent pas.	• Est-ce que le fonctionnement du panneau de contrôle est réglé sur désactivé dans [Verrouillage] dans le menu [Réglages]?	55
L'image n'est pas projetée correctement.	• Il y a peut-être un problème avec le magnétoscope ou une autre source du signal. • Le signal envoyé au projecteur n'est pas compatible. • Les paramètres de la sortie de l'ordinateur sont corrects ?	— 103 —
L'image de l'ordinateur n'apparaît pas.	• Le câble est peut-être plus long que le câble en option. • La sortie vidéo externe de l'ordinateur portable peut ne pas être réglée correctement.	— —
Une image en provenance d'un dispositif HDMI ne s'affiche pas ou l'image est instable.	• Le câble HDMI est-il fermement connecté ? • Éteignez l'alimentation du projecteur et les appareils connectés. Puis rallumez le projecteur et les appareils connectés. • Un câble de signal incompatible est connecté	28 — 103
Aucun son n'est produit par un dispositif HDMI.	• Réglez le canal audio de l'appareil connecté sur PCM linéaire. • Connectez l'ordinateur à <HDMI IN> avec le câble de conversion HDMI-DVI, réglez [Son] de [Réglages HDMI] sur [Ordinateur], puis entrer le signal audio analogique sur <AUDIO IN 1>.	— 30, 56
Une ☒ marque apparaît à l'écran.	• Pour informer que le projecteur ne peut pas exécuter l'opération. Vérifier les connexions et les signaux d'entrée, puis faire fonctionner correctement.	—

Attention

- Si un problème persiste après avoir vérifié le contenu du tableau, veuillez consulter votre revendeur.

Chapitre 7 Annexe

Ce chapitre décrit les caractéristiques et le service après-vente du projecteur.

Informations techniques

Utilisation du protocole PJLink

La fonction réseau du projecteur accepte le PJLink classe 1, le protocole PJLink permet de régler le projecteur et d'interroger son état depuis un ordinateur.

Commandes de contrôle

Le tableau suivant liste les commandes du protocole PJLink applicables pour commander le projecteur.

- x caractères dans les tableaux sont des caractéristiques non-spécifiques.

Commande	Description de la commande	Chaîne de paramètres/ retours	Remarques		
POWR	Commande de l'alimentation	0 1	Pause Sous tension		
POWR ?	Demande de l'état de l'alimentation électrique	0 1 2 3	Pause Sous tension Refroidissement en cours Chauffage en cours		
INPT	Sélection d'entrée	11 12 21 22 23 31 41 51 52	RGB 1 RGB 2 VIDEO S-VIDEO COMPONENT HDMI MEMORY VIEWER USB DISPLAY NETWORK		
INPT?	Demande de sélection d'entrée				
AVMT	Contrôle de commande Arret temporaire av	10 11 20 21 30 31	Coupure de l'image désactivée Coupure de l'image activée Coupure du son désactivée Coupure du son activée Muet désactivée Arret temporaire av activée		
AVMT ?	Demande d'état d'Arret temporaire av				
ERST	Demande d'état d'erreur	××××××	1er octet :	Fixé à 0	• 0 = Pas d'erreur connue • 1 = Avertissement • 2 = Erreur
			2ème octet :	Indique des défauts de lampe, plage 0 - 2	
			3ème octet :	Indique des défauts de température, plage 0 - 2	
			4ème octet :	Fixé à 0	
			5ème octet :	Fixé à 0	
			6ème octet :	Fixé à 0	
LAMPE ?	Demande d'état de la lampe	××××××××××××	1st digits (1 - 5 digits) : Temps de fonctionnement cumulé de la lampe Chiffre suivant : 0 = lampe éteinte, 1 = lampe allumée		
INST ?	Demande de liste de sélection d'entrée	11 12 21 22 23 31 41 51 52			
NAME ?	Demande du nom du projecteur	PROJECTOR			
INF1 ?	Demande du nom du fabricant	Panasonic	Renvoie le nom du fabricant.		
INF2 ?	Demande du nom du modèle	TW343R	Renvoie le nom du modèle.		
INF0 ?	Autres demandes d'informations	××××××	Renvoie les informations telles que le numéro de version.		
CLSS ?	Demande des informations de classe	1	Renvoie la classe de PJLink.		

Authentification de sécurité PJLink

Le mot de passe utilisé pour PJLink est le même que celui du mot de passe défini pour le contrôle Web.

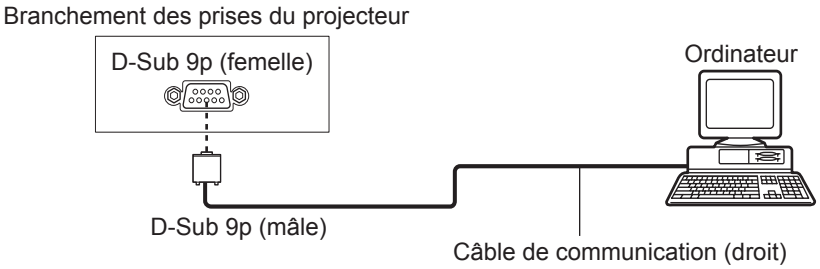
Lorsque vous utilisez le projecteur sans authentification de sécurité, ne pas mettre un mot de passe pour le contrôle Web.

- Pour connaître les spécifications du PJLink, rendez-vous sur les sites Web de la Japan Business Machine and Information System Industries Association.
  URL http://pjlink.jbmia.or.jp/english/

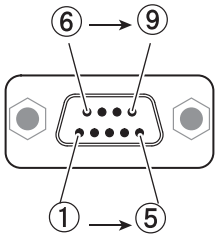
Borne <SERIAL IN>

La borne <SERIAL IN> du projecteur est conforme avec RS-232C de sorte que le projecteur peut être connecté à et contrôlé par un ordinateur.

Connexion



Affectation des broches et noms des signaux

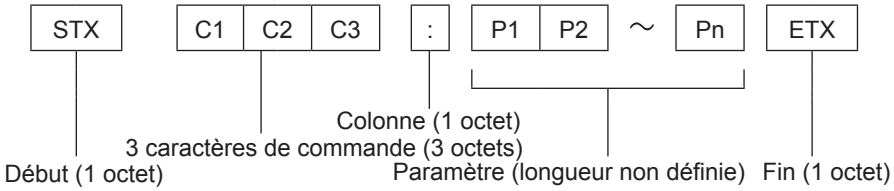
D-Sub 9 broches (femelle) Vue extérieure	N° de broche	Noms des signaux	Contenu
	①	—	NC
	②	TXD	Données transmises
	③	RXD	Données reçues
	④	—	NC
	⑤	GND	Terre
	⑥	—	NC
	⑦	CTS	Connexion interne
	⑧	RTS	
	⑨	—	NC

Conditions de communication (défaut d'usine)

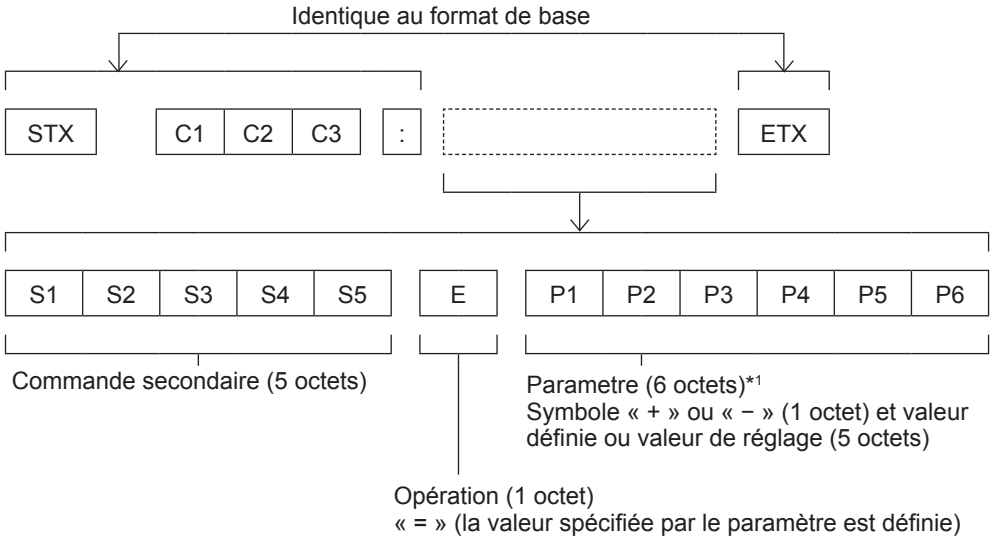
Niveau de signal	Compatible RS-232C
Méthode de synchronisation	Asynchrone
Débit en bauds	19 200 bps
Parité	Sans
Longueur de caractère	8 bit
Bit d'arrêt	1 bit
Paramètre X	Sans
Paramètre S	Sans

Format de base

La transmission depuis l'ordinateur démarre par un STX, suivi de l'envoi de la commande, du paramètre et se termine par ETX, le tout envoyé dans cet ordre précis. Rajouter des paramètres en suivant les détails des commandes.



Format de base (avec sous-commande)



*1 Lorsqu'une commande ne nécessitant pas de paramètre est envoyée, l'opération (E) et le paramètre ne sont pas nécessaires.

Attention

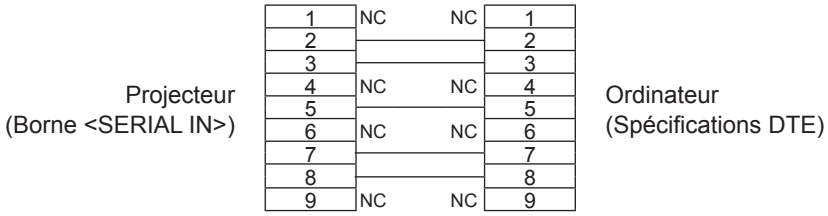
- Si une commande est transmise après le démarrage de l'allumage de la lampe, il pourrait y avoir un délai de réponse ou la commande pourrait ne pas s'exécuter. Essayez d'envoyer ou de recevoir votre commande après 60 secondes.
- Lors de la transmission de commandes multiples, veillez à attendre 0,5 seconde après la réception d'une réponse de la part du projecteur avant d'envoyer la commande suivante. Lorsqu'une commande ne nécessitant pas de paramètre est transmise, les deux points (:) ne sont pas nécessaires.

Remarque

- Si une commande ne peut pas être exécutée, la réponse « ER401 » est envoyée par le projecteur à l'ordinateur.
- Si un paramètre non valide est envoyé, la réponse « ER402 » est envoyée par le projecteur à l'ordinateur.
- STX et ETX sont des codes de caractères. STX en hexadécimal correspond à 02 et ETX en hexadécimal correspond à 03.

Spécifications du câble

[Connexion à un ordinateur]



Commandes de contrôle

Les commandes suivantes sont disponibles pour contrôler le projecteur depuis un ordinateur :

■ Commandes du projecteur

Commande	Contenu de la commande	Chaîne de paramètres/retours	Remarque (paramètre)
PON	Sous tension	—	Pour vérifier si l'alimentation est active, utilisez la commande « Interrogation alimentation ».
POF	Alimentation en attente		
IIS	Commutation du signal d'entrée	VID SVD RG1 RG2 HD1 CP1 MV1 UD1 NWP	VIDEO S-VIDEO RGB1 RGB2 HDMI COMPONENT MEMORY VIEWER USB DISPLAY NETWORK
AUU	Augmentation du volume		
AUD	Diminution du volume		
OSH	Fonction Muet	—	Envoi des commutateurs de commande marche/arrêt Ne pas commuter ON/OFF trop rapidement.
AMT	Fonction Muet	0	Off
		1	On
QPW	Interrogation alimentation	000	Standby
		001	Sous tension
Q$S	Interrogation de l'état de la lampe	0 1 2 3	Veille commande lampe ON active Lampe ON commande lampe OFF active

Liste des signaux compatibles

Le tableau suivant indique les types de signaux compatibles avec les projecteurs.

- Les symboles qui indiquent les formats sont les suivants.
  V = VIDEO/S-VIDEO, R = RGB, Y = YP_BP_R/YC_BC_R, H = HDMI

Mode	Résolution d'affichage (points)	Fréquence de balayage		Fréquence d'horloge des points (MHz)	Format*1	PnP *2	
		H (kHz)	V (Hz)			Ordinateur 1/ Ordinateur 2	HDMI
NTSC/NTSC4.43/ PAL-M/PAL60	720 x 480i	15,7	59,9	--	V	--	--
PAL/PAL-N/ SECAM	720 x 576i	15,6	50,0	--	V	--	--
525i (480i)	720 x 480i	15,7	59,9	13,5	R/Y	--	--
625i (576i)	720 x 576i	15,6	50,0	13,5	R/Y	--	--
525i (480i)	720 (1 440) x 480i*3	15,7	59,9	27,0	H	--	✓
625i (576i)	720 (1 440) x 576i*3	15,6	50,0	27,0	H	--	✓
525p (480p)	720 x 483	31,5	59,9	27,0	R/Y/H	--	✓
625p (576p)	720 x 576	31,3	50,0	27,0	R/Y/H	--	✓
750 (720)/60p	1 280 x 720	45,0	60,0	74,3	R/Y/H	--	✓
750 (720)/50p	1 280 x 720	37,5	50,0	74,3	R/Y/H	--	✓
1125 (1080)/60i	1 920 x 1 080i	33,8	60,0	74,3	R/Y/H	--	✓
1125 (1080)/50i	1 920 x 1 080i	28,1	50,0	74,3	R/Y/H	--	✓
1125 (1080)/24p	1 920 x 1 080	27,0	24,0	74,3	R/Y/H	--	✓
1125 (1080)/24sF	1 920 x 1 080i	27,0	48,0	74,3	R/Y/H	--	--
1125 (1080)/25p	1 920 x 1 080	28,1	25,0	74,3	R/Y/H	--	--
1125 (1080)/30p	1 920 x 1 080	33,8	30,0	74,3	R/Y/H	--	--
1125 (1080)/60p	1 920 x 1 080	67,5	60,0	148,5	R/Y/H	--	✓
1125 (1080)/50p	1 920 x 1 080	56,3	50,0	148,5	R/Y/H	--	✓
VGA	640 x 480	31,5	59,9	25,2	R/H	✓	✓
	640 x 480	35,0	66,7	30,2	R/H	--	--
	640 x 480	37,9	72,8	31,5	R/H	✓	✓
	640 x 480	37,5	75,0	31,5	R/H	✓	✓
	640 x 480	43,3	85,0	36,0	R/H	--	--
SVGA	800 x 600	35,2	56,3	36,0	R/H	✓	✓
	800 x 600	37,9	60,3	40,0	R/H	✓	✓
	800 x 600	48,1	72,2	50,0	R/H	✓	✓
	800 x 600	46,9	75,0	49,5	R/H	✓	✓
	800 x 600	53,7	85,1	56,3	R/H	--	--
MAC 16	832 x 624	49,7	74,6	57,3	R/H	✓	✓
XGA	1 024 x 768	48,4	60,0	65,0	R/H	✓	✓
	1 024 x 768	56,5	70,1	75,0	R/H	✓	✓
	1 024 x 768	60,0	75,0	78,8	R/H	✓	✓
	1 024 x 768	68,7	85,0	94,5	R/H	--	--
1152 x 864	1 152 x 864	67,5	75,0	108,0	R/H	--	--
MAC 21	1 152 x 870	68,7	75,1	100,0	R/H	✓	✓
1280 x 720	1 280 x 720	37,1	49,8	60,5	R/H	--	--
	1 280 x 720	44,8	59,9	74,5	R/H	--	--
1280 x 768	1 280 x 768	47,8	59,9	79,5	R/H	--	--
	1 280 x 768	60,3	74,9	102,3	R/H	--	--
	1 280 x 768	68,6	84,8	117,5	R/H	--	--
1280 x 800	1 280 x 800	41,3	50,0	68,0	R/H	--	--
	1 280 x 800	49,7	59,8	83,5	R/H	✓	✓
	1 280 x 800	62,8	74,9	106,5	R/H	--	--
	1 280 x 800	71,6	84,9	122,5	R/H	--	--

Mode	Résolution d'affichage (points)	Fréquence de balayage		Fréquence d'horloge des points (MHz)	Format*1	PnP *2	
		H (kHz)	V (Hz)			Ordinateur 1/ Ordinateur 2	HDMI
1280 x 960	1 280 x 960	60,0	60,0	108,0	R/H	✓	✓
SXGA	1 280 x 1 024	64,0	60,0	108,0	R/H	✓	✓
	1 280 x 1 024	80,0	75,0	135,0	R/H	✓	✓
	1 280 x 1 024	91,1	85,0	157,5	R/H	--	--
1366 x 768	1 366 x 768	39,6	49,9	69,0	R/H	--	--
	1 366 x 768	47,7	59,8	84,8	R/H	--	--
1400 x 1050	1 400 x 1 050	65,3	60,0	121,8	R/H	--	--
	1 400 x 1 050	82,3	74,9	156,0	R/H	--	--
1440 x 900	1 440 x 900*4	55,9	59,9	106,5	R/H	--	--
1600 x 900	1 600 x 900	55,9	60,0	119,0	R/H	--	--
	1 600 x 900*4	60,0	60,0	108,0	R/H	✓	✓
UXGA	1 600 x 1200	75,0	60,0	162,0	R/H	✓	✓
1680 x 1050	1 680 x 1 050	65,3	60,0	146,3	R/H	--	--
1920 x 1080	1 920 x 1 080*4	66,6	59,9	138,5	R/H	--	--
WUXGA	1 920 x 1 200*4	74,0	60,0	154,0	R/H	--	--

*1 La borne <COMPUTER 2 IN> est uniquement pour l'entrée de signaux RGB.
*2 La marquage des signaux « ✓ » indique que Plug and Play est compatible avec l'EDID du projecteur. Les signaux non marqués dans Plug and Play peuvent également être comptaibles si des prises d'entrée sont mentionnées dans la liste des formats. Si Pulg and PLay n'est pas marqué et si rien n'est écrit dans la liste des formats, des difficultés de projection d'image peuvent se présenter même si l'ordinateur et le projecteur semblent avoir la même résolution.
*3 Signal Pixel-Repetition (fréquence d'horloge à points 27,0 MHz) uniquement.
*4 VESA CVT-RB (réduit l'écran vide) conforme.

Remarque

- Le nombre de points affichés est 1 280 x 800.
  Un signal d'une résolution différente sera projeté après conversion de la résolution pour correspondre à l'affichage du projecteur.
- Le « i » derrière la valeur de résolution indique un signal entrelacé.
- Lorsque les signaux entrelacés sont connectés, l'image projetée peut osciller.
- L'image ne peut pas être affichée en plein écran selon les paramètres de la sortie de l'ordinateur.

Spécifications

Les spécifications du projecteur sont les suivantes.

Alimentation		100 V - 240 V ~ (courant 100 V - 240 V alternatif), 50 Hz/60 Hz
Consommation électrique		3,5 A, 300 W
		En mode veille (lorsque [Mode veille] est réglé sur [Mode eco]) : 0,5 W En mode veille (lorsque [Mode veille] est réglé sur [Normale]) : 6 W
Panneau LCD	**Taille du panneau**	1,5 cm (0,59") (ratio de l'aspect 16 : 10)
	Méthode d'affichage	3 dalles LCD transparentes (RVB)
	Méthode de pilotage	Méthode à matrice active
	Nombre de pixels	1 024 000 pixels (1 280 x 800 points) x 3 panneaux
Objectif	**Zoom**	Mise au point fixe
	Mise au point	F 1,8, f 6,08 mm
Source lumineuse		Lampe UHM 230 W
Sortie lumière[*1]		3 300 lm
Ratio du contraste[*1]		12 000 : 1 (Lorsque [Contrôle de la lampe] est réglé sur [(Normale)], [Mode d'image] est réglé sur [Dynamique] ou [Iris] est réglé sur [On].)
Fréquence de balayage applicable[*2]	**pour les signaux vidéo (y compris S-vidéo)**	Horizontale : 15,73 kHz, Verticale : 59,94 Hz Horizontale : 15,63 kHz, Verticale : 50,00 Hz
	pour des signaux RVB	Horizontal 15 kHz - 91 kHz, Vertical 24 Hz - 85 Hz
		Fréquence de l'horloge des points : 162 MHz ou moins
	Signal YP_BP_R pour	525i(480i) Horizontal 15,73 kHz, Vertical 59,94 Hz 625i(576i) Horizontal 15,63 kHz, Vertical 50 Hz 525p(480p) Horizontal 31,47 kHz, Vertical 59,94 Hz 625p(576p) Horizontal 31,25 kHz, Vertical 50 Hz 750(720)/60p Horizontal 45,00 kHz, Vertical 60 Hz 750(720)/50p Horizontal 37,50 kHz, Vertical 50 Hz 1125(1080)/60i Horizontal 33,75 kHz, Vertical 60 Hz 1125(1080)/50i Horizontal 28,13 kHz, Vertical 50 Hz 1125(1080)/60p Horizontal 67,50 kHz, Vertical 60 Hz 1125(1080)/50p Horizontal 56,25 kHz, Vertical 50 Hz 1125(1080)/24p Horizontal 27,00 kHz, Vertical 24 Hz 1125(1080)/24sF Horizontal 27,00 kHz, Vertical 48 Hz 1125(1080)/25p Horizontal 28,13 kHz, Vertical 25 Hz 1125(1080)/30p Horizontal 33,75 kHz, Vertical 30 Hz
	pour le signal HDMI	525i(480i)[*3], 625i(576i)[*3], 525p(480p), 625p(576p), 750(720)/60p, 750(720)/50p, 1125(1080)/24p, 1125(1080)/24sF, 1125(1080)/25p, 1125(1080)/30p, 1125(1080)/60p, 1125(1080)/50p, 1125(1080)/60i, 1125(1080)/50i Résolution affichable : VGA - WUXGA (non entrelacé) Fréquence de l'horloge des points : 25 MHz à 162 MHz
Système de couleurs		7 (NTSC, NTSC4.43, PAL, PAL-N, PAL-M, SECAM, PAL60)
Taille de la projection		1,27 m - 2,54 m (50"-100")
Format d'image de l'écran		16 : 10
Type de projection		[Avant], [Arrière], [Plafond/Avant], [Plafond/Arrière] (Système de paramétrage du menu)
Haut-parleur intégré		10 W (mono) x 1

*1 Les mesures, les conditions de mesure et la méthode de notation sont conformes aux normes internationales ISO21118.

*2 Pour plus d'informations sur les signaux vidéo pouvant être projetés par ce projecteur, consultez la « Liste des signaux compatibles ». (➡ page 103)

*3 Signal Pixel-Repetition (fréquence d'horloge à points 27,0 MHz) uniquement.

Prises	**<COMPUTER 1 IN>**	1 (Haute densité D-sub 15 broches femelles) [Signal RGB] 0,7 V [p-p] 75 Ω TTL HD/SYNC haute impédance, compatible avec polarité négative/positive automatique TTL VD haute impédance, compatible avec polarité négative/positive automatique (HD/SYNC et VD ne prennent pas en charge la SYNC à 3 valeurs.) [Signal YP_BP_R] Y : 1,0 V [p-p] incluant le signal de la synchronisation, P_BP_R : 0,7 V [p-p] 75 Ω [Signal Y/C] Y : 1,0 V [p-p] C : 0,286 V [p-p] 75 Ω S1 signal compatible
	<COMPUTER 2 IN>	1 (Haute densité D-sub 15 broches femelles) [Signal RGB] 0,7 V [p-p] 75 Ω TTL HD/SYNC haute impédance, compatible avec polarité négative/positive automatique TTL VD haute impédance, compatible avec polarité négative/positive automatique (HD/SYNC et VD ne prennent pas en charge la SYNC à 3 valeurs.)
	<MONITOR OUT>	1 (Haute densité D-sub 15 broches femelles) [Signal RGB] 0,7 V [p-p] 75 Ω TTL HD/SYNC haute impédance, compatible avec polarité négative/positive TTL VD haute impédance, compatible avec polarité négative/positive
	<VIDEO IN>	1 (connecteur jack 1,0 V [p-p] 75 Ω)
	<HDMI IN>	1 (HDMI 19 broches, compatible HDCP et Deep color) Signaux audio : Linear PCM (fréquence d'échantillonnage : 48 kHz/44,1 kHz/32 kHz)
	<AUDIO IN>	1 (jack M3 mini stéréo, 0,5 V [rms], impédance entrée 22 kΩ et plus) 1 (connecteur jack x 2 (L-R), 0,5 V [rms], impédance entrée 22 kΩ et plus)
	<VARIABLE AUDIO OUT>	1 (jack M3 mini stéréo, compatible sortie de moniteur stéréo, variable 0 V [rms] à 2,0 V [rms], impédance sortie 2,2 kΩ et moins)
	<USB A (VIEWER/WIRELESS)>	Connecteur USB (type A x 1, sortie DC 5 V, 500 mA maximum) Memory Viewer et Module sans fil compatible (N° de Modèle. : ET-WML100)
	<USB B (DISPLAY)>	Connecteur USB (type B x 1), uniquement pour l'affichage USB
	<SERIAL IN>	1 (D-sub 9 broches, compatible RS-232C, pour une commande par ordinateur)
	<LAN>	1 (pour connexion RJ-45 au réseau, compatible PJLink, 10Base-T/100Base-TX)
	<MINI USB>	1 (Connecteur mini USB pour la fonction interactive)
Longueur du câble d'alimentation		3,0 m (118-3/32")
Boîtier		Plastique moulé
Dimensions		Largeur : 335 mm (13-3/16") Hauteur : 134,1 mm (5-9/32") (avec pieds réglables avant rétractés) Profondeur : 329 mm (12-15/16")
Poids		Environ 3,9 kg (8,60 lbs.)*4
Niveau sonore*5		Quand [(Normale)] dans [Contrôle de la lampe] : 37 dB Quand [(Mode eco 1)] dans [Contrôle de la lampe] : 33 dB Quand [(Mode eco 2)] dans [Contrôle de la lampe] : 28 dB
Environnement de fonctionnement	**Température ambiante de fonctionnement *6**	5 °C (41 °F) à 40 °C (104 °F) (Altitude : inférieure à 1 400 m (4 593') ; [Contrôle du ventilateur] : [Off]) 5 °C (41 °F) à 35 °C (95 °F) (Altitude : 1 400 m (4 593') ~ 2 700 m (8 858') ; [Contrôle du ventilateur] : [On 1]) 5 °C (41 °F) à 30 °C (86 °F) (Altitude : 2 700 m (8 858') ~ 3 000 m (9 843') ; [Contrôle du ventilateur] : [On 2])
	Humidité ambiante de fonctionnement	20 % à 80 % (sans condensation)
Télécommande	**Alimentation**	3 V CC (piles AAA/R03/LR03 x 2)
	Portée	Environ 5 m (16'4-13/16") (utilisée juste en face du récepteur de signal)
	Poids	63 g (2,22 ozs.) (piles comprises)
	Dimensions	Largeur : 44 mm (1-23/32"), Longueur : 105 mm (4-1/8"), Hauteur : 20,5 mm (13/16")

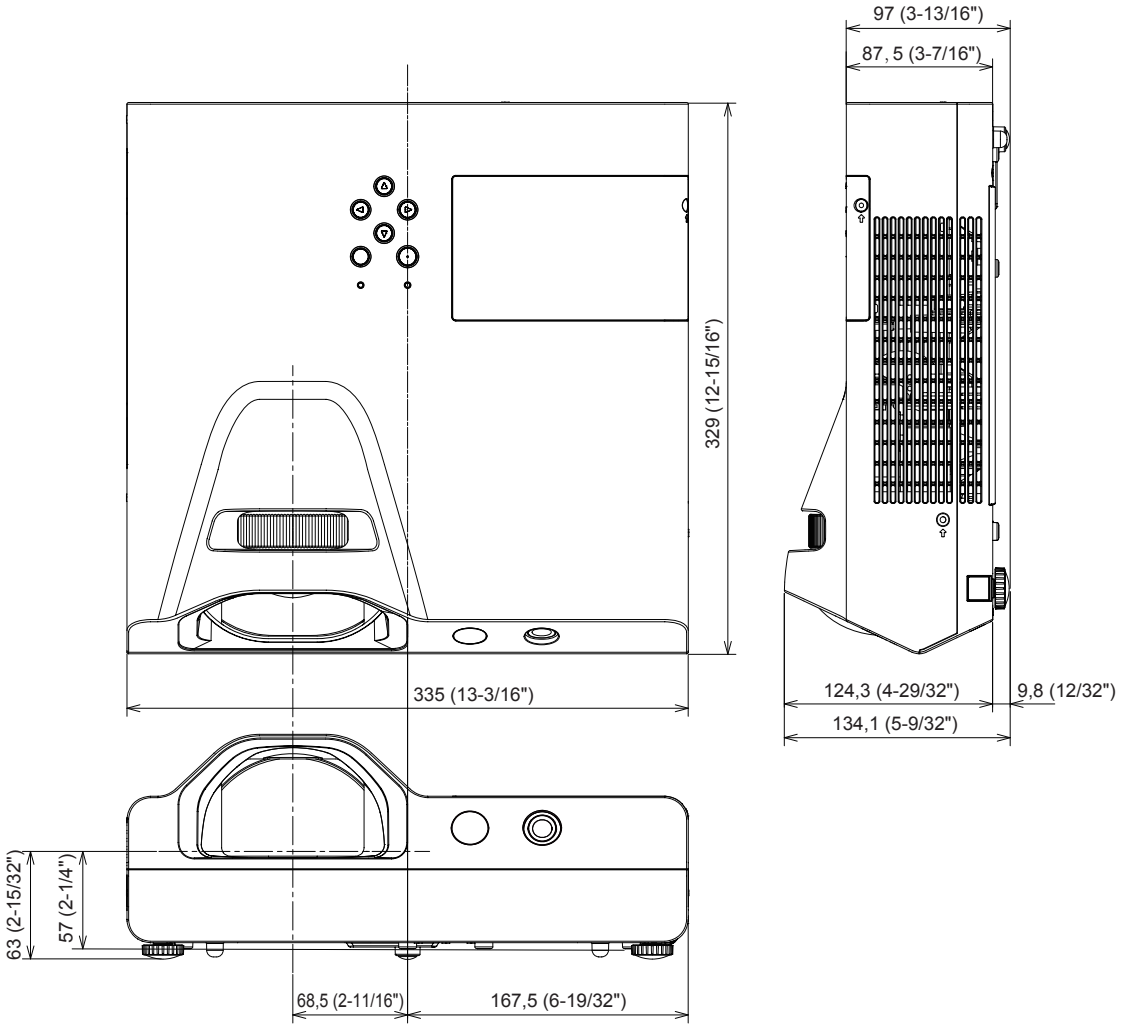
*4 C'est une valeur moyenne. Elle peut différer d'un produit à l'autre.
*5 Les mesures, les conditions de mesure et la méthode de notation sont conformes aux normes internationales ISO21118.
*6 [Contrôle de la lampe] est commuté automatiquement sur [(Mode eco 1)] quand [Contrôle du ventilateur] est réglé sur [Off] et si la température ambiante est de 35 °C à 40 °C.
[Contrôle de la lampe] est commuté automatiquement sur [(Mode eco 1)] quand [Contrôle du ventilateur] est réglé sur [On 1] ou [On 2] et si la température ambiante est de 30 °C à 35 °C.

Remarque

- Les références des accessoires et des composants vendus séparément sont susceptibles d'être modifiés sans préavis.

Dimensions

<Unit : mm (pouce)>

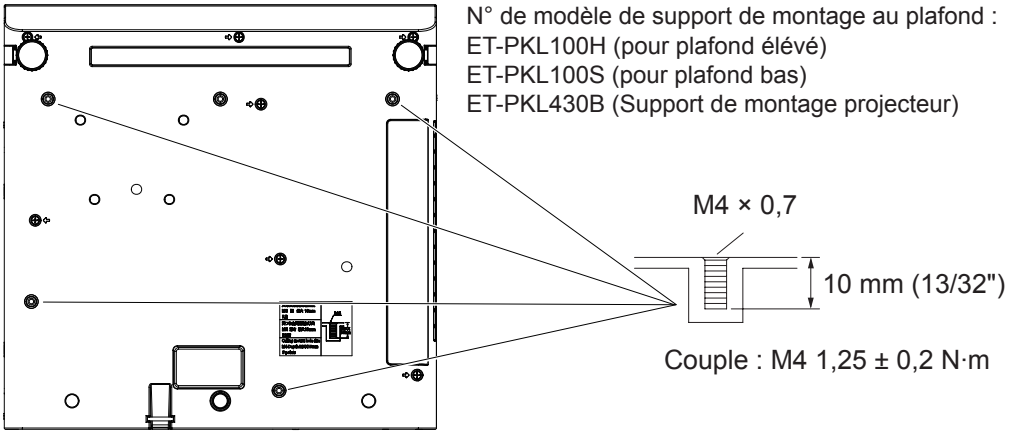


∗ Les dimensions réelles peuvent être différentes selon les produits.

Protections de la Support de montage au plafond

- Lors de l'installation du projecteur à un plafond, assurez-vous d'utiliser le support de montage au plafond de projecteurs en option.
  N° de modèle : ET-PKL100H (pour les plafonds élevé), ET-PKL100S (pour les plafonds bas),
  ET-PKL430B (Support de montage projecteur)
- Lors de l'installation du projecteur, branchez le kit de prévention de chute fourni avec le support de montage au plafond pour projecteurs.
- Demander à un technicien qualifié pour faire un travail d'installation comme ce montage du projecteur au plafond.
- Panasonic décline toute responsabilité pour tout dommage au projecteur résultant de l'utilisation d'un support pour plafond non fabriqué par Panasonic ou le choix d'un emplacement inapproprié pour des configurations de montage, même si la période de garantie du projecteur n'est pas expirée.
- Les produits non utilisés doivent être éliminés rapidement par un technicien qualifié.
- Utiliser un tournevis dynamométrique ou une clé dynamométrique allen pour serrer les boulons à leur couple de serrage indiqué. Ne pas utiliser de tournevis électrique ou un tournevis à impact.
- Lire les instructions d'installation du support plafond pour projecteurs pour plus de détails.
- Les numéros de modèle des accessoires et les composants optionnels sont sujets à des modifications sans préavis.

Vue du dessous


N° de modèle de support de montage au plafond :
ET-PKL100H (pour plafond élévé)
ET-PKL100S (pour plafond bas)
ET-PKL430B (Support de montage projecteur)
M4 × 0,7
10 mm (13/32")
Couple : M4 1,25 ± 0,2 N·m

Index

A
Accessoires en option 17
Accessoires 16
[Afficher fond] 49
[Ajustement adapté].....70
[Ajustement automatique du PC].....47
Ajustement du pied réglable 27
[Appliquer] 70
[Aspect].....48
Avis important concernant la sécurité !..2

B
Borne <SERIAL IN> 100

C
Caractéristiques du projecteur.....8
Commande du volume de l'enceinte ..39
Comment ajuster l'état de l'image 35
Commutation du signal d'entrée.....46
Commutation du signal d'entrée.....36
[Compteur du filtre].....65
Connexion 28
Connexion réseau 78
[Contraste].....50
[Contrôle de la lampe] 54
[Contrôle du ventilateur] 53
Corps du projecteur.....19
[Couleur].....51

D
[Daylight View].....52
[Démarrage rapide].....53
Dépannage 97
Dimensions.....107

E
[Échantillon test] 66
[Effet de transition des diapositives]...69
Entretien /remplacement 92
Éteindre le Projecteur.....34
[Extinction automatique] 65

F
Faire réglages et sélections.....34
Filtre à air.....92
Fonction de affichage USB.....76
Fonction Memory Viewer.....73
Fonctionnalités de base avec la télécommande.....36

I
Indicateur d'alimentation.....20, 32, 90
Indicateur d'avertissement.....20, 90
Informations techniques 99
Insertion et retrait des piles 22
Installation 25
[Iris].....55

L
Lampe.....94
[Langue].....57
Liste des signaux compatibles.....103
[Logo].....61
[Luminosité] 50

M
Menu [Affichage].....47
Menu Entrée.....46
Menu [Étendre].....57
Menu [Info.].....71
Menu [Memory Viewer].....69
Menu principal 43
Menu [Réglage de la couleur].....50
Menu [Réglages] 53
[Méthode projection].....49
Mettre le projecteur sous tension 33
Mise au rebut.....15
[Mode d'image].....50
Mode d'installation.....25
[Mode veille] 53

N
Navigation dans le menu.....42
[Netteté].....52

O
[Ordre de tri] 69

P
[Position du menu].....49
[Position H] 47
[Position V] 48
Précautions d'emploi 12
Précautions de transport 12
Précautions d'installation.....12
Précautions d'utilisation.....13
Présentation de Presenter Light.....81
Présentation de VueMagic 82
Projection.....35
Protections de la Support de montage au plafond.....108

R
Raccordement du cordon d'alimentation 32
[Puissance ventilation].....54
[Réglage des diapositives].....69
Réglage des identificateurs de télécommande.....40
[Réglages auto] 57
[Réglages HDMI] 56
[Réglages d'usine] 68
Remplacement de pièces.....94
[Répéter].....70
[Réseau] 66
[Rotation] 69
[Rouge]/[Vert]/[Bleu] 51

S
[Sécurité] 63
Sécurité 13
Sélection du signal d'entrée 35
[Son] 55
Sous-menu 44
[Closed caption].....54
Spécifications 105
[Synchro fine].....47
[Système].....49

T
Taille de l'écran et distance de projection.....26
[Taille H.].....48
[Teinte].....51
[Télécommande].....67
Télécommande.....18
[Température de couleur].....51
Terminal <AC IN> 19
Touche <ASPECT>
Télécommande 18, 37
Touche <AUTO SETUP>
Télécommande 18, 36
Touche <COMPUTER 1>
Télécommande 18, 36
Touche <COMPUTER 2>
Télécommande 18, 36
Touche d'alimentation
Panneau de commande.....20
Touche <DAYLIGHT VIEW>
Télécommande 18, 40
Touche <ENTER>
Télécommande 18
Touche <HDMI>.....36
Télécommande 18
Touche <IMAGE>
Télécommande 18, 39
Touche <INFO.>
Télécommande 18, 37
Touche <KEYSTONE>
Panneau de commande.....20
Télécommande 18, 37
Touche <MEMORY VIEWER/USB DISPLAY/NETWORK>
Télécommande 18, 36
Touche <MENU>
Panneau de commande.....20
Télécommande 18, 42
Touche <FREEZE>
Télécommande 18, 38
Touche <LAMP>
Télécommande 18, 38
Touche pour l'alimentation
Télécommande 18
Touche <INPUT/ENTER>
Panneau de configuration 20
Touche <P-TIMER>
Télécommande 18, 38
Touches <D.ZOOM +/-> 39
Télécommande 18
Touche <AV MUTE>
Télécommande 18, 38
Touche <MUTE>
Télécommande 18, 39
Touches <VOLUME +/->
Télécommande 18, 39
Touche <VIDEO>.....36
Télécommande 18
[Trapèze] 59

U
Un écran de saisie du code PIN s'affiche 33
Utilisation du crayon optique interactif.....23

V
[Verrouillage].....55

Avis aux utilisateurs concernant la collecte et l'élimination des piles et des appareils électriques et électroniques usagés

Apposé sur le produit lui-même, sur son emballage, ou figurant dans la documentation qui l'accompagne, ces pictogrammes indiquent que les piles et appareils électriques et électroniques usagés doivent être séparés des ordures ménagères.
Afin de permettre le traitement, la valorisation et le recyclage adéquats des piles et des appareils usagés, veuillez les porter à l'un des points de collecte prévus, conformément à la législation nationale en vigueur ainsi qu'aux directives 2002/96/CE et 2006/66/CE.

En éliminant piles et appareils usagés conformément à la réglementation en vigueur, vous contribuez à prévenir le gaspillage de ressources précieuses ainsi qu'à protéger la santé humaine et l'environnement contre les effets potentiellement nocifs d'une manipulation inappropriée des déchets.

Pour de plus amples renseignements sur la collecte et le recyclage des piles et appareils usagés, veuillez vous renseigner auprès de votre mairie, du service municipal d'enlèvement des déchets ou du point de vente où vous avez acheté les articles concernés.

Le non-respect de la réglementation relative à l'élimination des déchets est passible d'une peine d'amende.

Pour les utilisateurs professionnels au sein de l'Union européenne
Si vous souhaitez vous défaire de pièces d'équipement électrique ou électronique, veuillez vous renseigner directement auprès de votre détaillant ou de votre fournisseur.

Information relative à l'élimination des déchets dans les pays extérieurs à l'Union européenne
Ces pictogrammes ne sont valides qu'à l'intérieur de l'Union européenne. Si vous souhaitez jeter ces articles, s'il vous plaît contacter les autorités locales ou votre revendeur afin de connaître la procédure d'élimination à suivre.

Note relative au pictogramme des piles (voir les 2 exemples inférieurs ci-contre) :
Ce pictogramme peut être accompagné d'un symbole chimique. Il se conforme alors aux exigences définies par la Directive relative au produit chimique concerné.

Panasonic Corporation

Web Site : http://panasonic.net/avc/projector/
© Panasonic Corporation 2015

Panasonic Systems Communications Company of North America
5th Floor, Two Riverfront Plaza, Newark, NJ 07102-5490
TEL: (877) 803 - 8492

Panasonic Canada Inc.
5770 Ambler Drive, Mississauga, Ontario L4W 2T3
TEL: (905) 624 - 5010

W0715GC0 -ST